REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo® Acción

AÑO IX Nº 94 - 450 PTAS - 2,70 €

HOBBY PRESS

Más de 200 trucos para tus juegos de Nintendo 64 y Game Boy

¡¡REGALAMOS 20 TUROK 3 PARA NINTENDO 64!!

POKÉMON FILM

8 424094 810024 00094

Descubre todo sobre la última locura Pokémon

Pokémon Snap

Metal Gear: Mapas y trucos para completar la aventura

El nombre final del proyecto Dolphin está a punto de descubrirse...

¿STAR CUBE?

(¿y Star Road para su futura conexión a Internet?)

Y se descubrirán muchas más cosas en esa importante cita. El Space World, que se **celebra en Tokio entre los días 23 y 25 de agosto**, va a dar para todo, y de hecho así os lo contaremos en el próximo número. Pero **ahora es momento aún de especulaciones**. Y la primera, la más traída y llevada, es la del nombre. Distintas páginas webs muy fiables, e incluso algunas **publicaciones con tantísimo prestigio como Computer & Videogames**, apuestan por Star Cube como nombre real y definitivo para el proyecto Dolphin. Y aportan pruebas: **acaba de ser registrado como marca por la propia Nintendo**, y en una revista japonesa aparece publicado un nuevo logo que recuerda a una S... de Star Cube (adjuntamos imágenes). Pero parece que hay un dato que confirma absolutamente este nombre. Y es que **la página oficinal de Nintendo Suecia** ha publicado con todo el descaro que el nombre final de la consola será Star Cube. ¿Hace falta alguna prueba más?

El nuevo control pad también estaría terminado, si atendemos a la rumorología (que casi nunca se equivoca). Según "soplos" de diferentes equipos de desarrollo, **el nuevo mando seguiría la línea "tres puntas"** del pad de N64. Habría además **dos sticks analógicos, uno específico para las rotaciones de cámara 3D**, cuatro botones de acción y rumble incorporado.

Los kits de desarrollo también habrían aterrizado ya en las oficinas de los second party (gente como Rare, Metro3D, Left Field o NDCube), que hasta ahora **habrían estado trabajando en emuladores proporcionados por Nintendo**. Según hemos podido leer, los kits están basados en herramientas Macintosh (y no PC), lo que ha sorprendido positivamente a algunos desarrolladores y ha desatado rumores que hablan sobre una nueva consola, aún más potente que Dolphin, **diseñada en colaboración con Apple** ¿?.

Pero volviendo a Star Cube, el resultado final estamos a punto de descubrirlo. Sean o no ciertas estas especulaciones, lo seguro es que Dolphin volverá a cambiar la forma en que vemos los juegos.

ASÍ PODRÍA SER EL MANDO DE CONTROL DE STAR CUBE





▶ Nuestros colegas de IGN son las mentes que andan tras este diseño. Su idea es compartida por las webs de medio mundo y revistas especializadas. Línea N64, doble stick analógico, nuevos botones de acción y rumble incorporado. Habrá que preguntarle a Miyamoto si van en la buena línea.

LA "S" DE... ¿STAR CUBE?, ¿SPACE WORLD?...

Ese es el quid de la cuestión, y aquí está la S de la discordia. Para muchos es el sello de la nueva generación, para otros un simple guiño marca de la casa.





S U M A R I O

Nº 94 Septiembre

El tema del mes

Pokémon Snap

Es el tema del mes como viene siéndolo del año. No hay quien se resista al efecto Pokémon, y mucho menos que cuando se "huele" a juego nuevo, que el personal se excita más todavía. Este Pokémon Snap es para Nintendo 64, y es una obra maestra de originalidad. Va de hacer fotos. De deleitarse con los Pokémon, capturando sus mejores poses. Lo más chulo es que los descubriremos en su hábitat natural, y tendremos que ser rápidos, porque Oak premiará las instantáneas más logradas. No nos enrollamos más, aquí mismo tenéis la página en cuestión.

Pag. 12



El imprescindible

Turok 3



Es el mejor juego de este mes. Un mes un poco escaso, por cierto, de lanzamientos, pero que con este Turok se redime en calidad. Si estás pensando en comprarte un cartucho para tu portátil de color, piensa en el título de Acclaim. Tiene acción, marcha, buena música y un Turok que se mueve a las mil maravillas.

Pag. 24



Pag. 6

▲ Banjo-Tooie

Tropecientas mil imágenes de uno de los juegos más prometedores de Rare. Eso es lo que os ofrecemos en nuestro avance, así, sin exagerar. La segunda parte del juego que ha consagrado a Banjo y a Kazooie está levantando mucha polvareda. Si quieres averiguar porqué, sólo tienes que pasar la página..

Reportaje GBA ▼

En cuanto nos enteramos que los chicos de Bit Managers se habían hecho con una estación de desarrollo de Game Boy Advance, nos pusimos en contacto con ellos. Queríamos saberlo todo, tener las primeras fotos, descubrir lo que se podía lograr en la nueva máquina. Y qué mejor que su manager, Isidro Gilabert, para transmitir todas esas sensaciones.

Pag. 10

Hercules ▶

Por fin verá la luz en septiembre, y nosotros le estamos siguiendo muy de cerca. Este mes hemos jugado con la última versión disponible y tenemos pantallas increíbles del juego más esperado de Titus.



Pag. 18

◀ X-Men

Game Boy Color no para, vamos, la tratan mejor que a una reina. Tiene de todo, y todo bueno. Como este X-Men que nos ha llegado desde Activision para alegrar a los fans de los juegos de lucha. Porque es una pasada, ya veréis, ya...

Pag. 19

Pag. 66

▲ Especial Trucos

Montones de trucos, cientos, doscientos, te van a salir por las orejas. Para Nintendo 64 y Game Boy Color. Desde lo primero a lo último. Sí, este mes es la primera entrega. Pero sabemos que te gustará.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, David Moreno Colmena



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Microsoft

THE 6 in 1 PUZZLE COLLECTION

Entertainment Pack

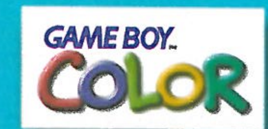
Tras el grandioso éxito en PC, ahora podrás disfrutar en tu Game Boy Color de estos geniales puzzles creados por Alexey Pajitnov, el creador del Tetris.

Cada puzzle tiene un modo distinto de juego, para que cualquier tipo de jugador se apasione. Las posibilidades son increíbles, desde emprender una carrera desesperada contra el reloj, resolver con tranquilidad complicados rompecabezas, mostrar rapidez de reflejos y nervios de acero bajo presión.

Con numerosos niveles de dificultad, los juegos de Microsoft Puzzle Collection representan un reto para principiantes y expertos.









Hermosilla, 46. 2° dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es





BANJO-TO

La doble promesa de Rare con Banjo-Tooie: compatible con Banjo-Kazooie, y listo (en USA) antes del 2001.



¡¡¡Exclusiva!!! Banjo y Kazooie, cada uno por su lado

¡¡Han roto!! Banjo y Kazooie se han separado, y nosotros lo hemos captado todo. Dicen que son amigos, y de hecho van a protagonizar juntos el nuevo juego de Rare, pero aseguran que no se van a ver mucho el pelo y que tienen ganas de independencia. Así, sin bromas, funcionarán en **Banjo-Tooie**, la próxima locura plataformera que Rare tiene entre manos y que, por mucho que corran, no veremos hasta principios del 2001.

La previa, desde luego, es espectacular. Rare quiere dar una vuelta de tuerca al explosivo DK64 y dejarlo a años luz. En Banjo-Tooie trabaja el mismo equipo que concibió a la pareja oso-pájaro, y que para la ocasión ha "parido" muchas ideas. Ideas que tienen que ver con el envoltorio (efectos de luz en tiempo real, texturas hipertrabajadas) e ideas que asaltan la jugabilidad (nuevos movimientos de ambos -juntos y por separado-, nuevos ítems, nuevos y más temibles jefes, más secretos). El escenario se completa con la tentación de poder compartir las dos entregas del cartucho. ¿Que cómo? Pues apuntad las alternativas: zonas cerradas que sólo se abren si has jugado a la primera parte, códigos secretos, o bien simplemente uno encima del otro. Se lo preguntaremos a Mumbo Jumbo...

Nueva línea de periféricos para Game Boy Color

Acclaim distribuye los nuevos periféricos para Game Boy Color de la casa **Ready To Play**. Se trata de cuatro accesorios que te llamarán la atención por su **atractivo diseño y competitivo precio.**

El primero es **Shock & Rock, un amplificador de sonido** para vuestra consola, con altavoces estéreo, funciones de vibración y un diseño ergonómico que facilita el control de la consola. Tiene 10 horas de batería recargable y cuesta **5.990 pesetas**. Por su parte, el **Worm Light** es una fuente de luz blanca que ilumina la consola. No necesita pilas, porque se alimenta de la energía de la máquina, y está disponible en **4 colores**. Su precio recomendado es de **1.990 pesetas**.

Dos interesantes packs para terminar la noticia. **Master Pack** es una bolsa de viaje que contiene batería recargable de 15 horas, adaptador de corriente, lupa con luz, cable link y adaptador de mando direccional y botones. Cuesta **5.990** ptas. Por último, **Road Pack** incluye un Worm Light, batería recargable de 15 horas, adaptador AC y adaptador para el coche. Como el anterior, se vende en cuatro colores y el precio es el mismo.

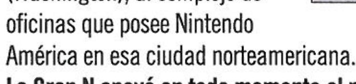




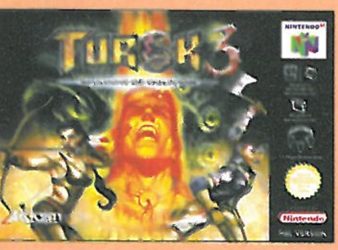
Diplomados en Simulación Interactiva



El **Instituto de Tecnología Digipen** es la primera escuela del mundo donde enseñan a desarrollar videojuegos. Se fundó en 1994 en Vancouver (Canadá), y en 1998 se trasladó a Redmond (Washington), al complejo de oficinas que posee Nintendo América en esa ciudad norteamericana. **La Gran N apoyó en todo momento el proyecto, proporcionando equipos técnicos y humanos,** experiencia creativa y currículum. Pues bien, los primeros frutos han llegado en forma de graduaciones (y graduados). El título es algo así como **Diplomado en Ciencias de la Simulación Interactiva en Tiempo Real**, y los susodichos ya tienen trabajo: Interplay y Nintendo Software Technology ya les han reclamado para unirse a su plantilla. Si queréis más información, la clave es **www.digipen.edu**



TUROK 3, A FINALES DE SEPTIEMBRE



Es la gran apuesta de Acclaim para N64, y ya tiene fecha definitiva. El **22 de septiembre, el nuevo Turok 3 golpeará las calles**. Apuntadlo en vuestra agenda, porque va a ser una de las bombas del año. ¿Argumentos para convenceros? Turok 3 se ha diseñado con la vista puesta en el modo single, aunque la oferta multijugador seguirá convenciéndonos; habrá dos personajes para elegir, Danielle y Joseph; tendremos más estrategia y la historia irá hilvanada con 40 minutos de secuencias cinemáticas. ¿Alguien da más?

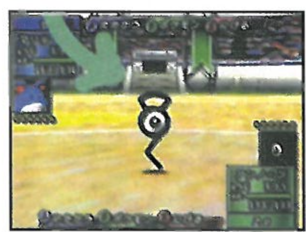


¡Tenemos los primeros datos sobre el nuevo Pokémon Stadium!

En Revista Pokémon podéis leer que una preview de Pokémon Stadium 3 se dejó ver antes de la proyección de **Emperor of the Crystal Tower, la ultimísima película** recién estrenada en Japón. Bien, pues según nuestras noticias, esta tercera entrega del Stadium (segunda para europeos y americanos) podría estar **lista para finales de año** (para el mercado japonés) y adoptar el nombre definitivo de **Pokémon Stadium Gold/Silver**.

Esta versión será compatible con las **nuevas ediciones Oro/Plata** que arrasan en Japón y pronto verán la luz en Estados Unidos. Incluirá nuevas y divertidas características en un engine realizado a la medida del motor que mueve las dos entregas anteriores. Y si atendemos a los números que se manejan en todo el mundo con Pokémon Stadium, ni que decir tiene que esta entrega será un rotundo éxito.





¿Has visitado ya la Caravana mundo Megatrix?

Pues ponte en marcha, que no quedan muchos días para disfrutar de este **gigantesco parque de ocio itinerante**. La caravana Megatrix lleva recorriendo España desde el 17 de julio, con una propuesta que está volviendo locos a los chavales: **4.000 metros cuadrados que incluyen 6 atracciones hinchables, un escenario con pantalla gigante** apto para karaoke infantil y actuaciones musical, y seis carpas temáticas. En una de ellas podréis jugar con los **videojuegos de Infogrames**, porque la casa gala se ha animado a acompañar a la caravana con todo su catálogo disponible y concursos a tuttiplen.



El fútbol también es cosa de chicas

En USA, desde luego. Tanto, que **el próximo protagonista de un videojuego futbolero será una mujer**. Pero no cualquier mujer, sino **Mia Hamm**, algo así como un Zidane o un Raúl del soccer americano. A Mia se la considera la mejor jugadora de fútbol del mundo. Es miembro de la selección nacional desde los 15 años y su currículum está cargado de medallas y trofeos.

Mia Hamm Soccer 64, el título que ella misma promociona, es un desarrollo de Southpeak Interactive, y estará disponible en Estados Unidos en septiembre, seguramente junto a una versión para Game Boy Color. Un porcentaje de los beneficios de las ventas del juego irá a parar a la fundación Mia Hamm, que se ocupa de recaudar fondos para combatir las enfermedades de médula. ¿El juego? Ah, muy bueno...

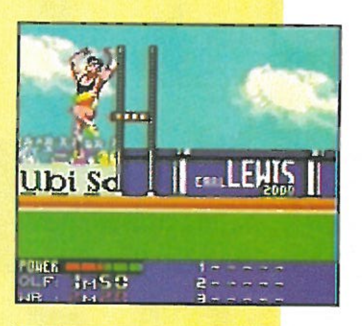




Mia es titular indiscutible en la selección americana, con la que ha ganado varios trofeos y medallas. Es sin duda la jugadora de fútbol más famosa de USA.

Carl Lewis batirá todos los records en su prueba portátil

Ha llegado a última hora, y no hemos podido decirle que no. Pasa, Carl. Su cartucho, un **diseño de Ubi** hecho por el mismo equipo de Road to Eldorado, es un deportivo de gama alta, capaz de hacer frente al sagrado Track&Field o al venidero Sydney Olympics. Son **14 pruebas de botoneo al máximo**, ritmo y perfecto ajuste de tiempo. Vale, también intervendrán otros botones, pero si no le dais con tino a A y a B, podéis daros por Game Over. Carl estará disponible para acompañarnos en el juego, aunque también nos plantará cara en un modo secreto del que ya os hablaremos. De momento hagamos hincapié en el de dos jugadores, que permitirá competición simultánea a través del cable link (e intercambio de tiempos por el infrarrojos). ¿Flipa, verdad? Pues **a partir del 20 de septiembre**, vía Ubi Soft.

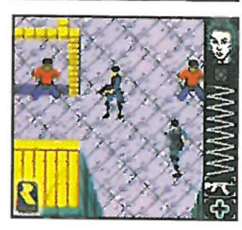
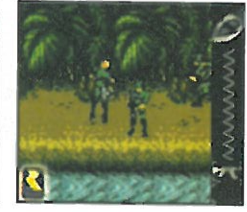




Más Perfect, a la vuelta de la esquina

La versión Game Boy Color de Perfect Dark aterrizará en septiembre. Es cosa hecha. El juego está completado, al 100%, y de hecho nosotros hemos podido jugar hace bien poco con la última eprom preparada por RARE. **La respuesta es sí, nos ha impresionado** (lo estabais preguntando, ¿verdad?). El tamaño de la Dark, su movilidad, la inteligencia de los rivales y su dureza, los vehículos, la variedad del diseño. Por todas estas cosas y por otras tantas que nos queda conocer. En **siete grandes fases** hay espacio para mucho. Para puzzles, minijuegos, niveles ocultos y para mucha acción. Quedaos con estas pantallas en la retina. Son las ultimísimas. No está la intro en FMV, pero tiempo habrá. El mes que viene tenemos una cita con la Dark. ¡Guau!




EL TELEGRAMA

• El proyecto Stunt Racer 64, de los BossGames, está vivito y coleando. Tras el anuncio de su cancelación, el juego ha vuelto a salir a la palestra y con una pinta fenómena. • Conker Bad Fur Day, la irreverente criatura de Rare, tiene fecha de lanzamiento en USA: 22 de enero de 2001.• Bust-A-Move Millenium está a punto de ver la luz para Game Boy Color • El nuevo Mega Man GBC se llama Mega Man Extreme y estará disponible en USA este otoño.• Una de cine. La película de animación Chicken Run tendrá versión para Game Boy Color, según anuncian los programadores de Blitzgames • Perfect Dark saldrá en Japón con el nombre de Red & Black.• Oh, oh, la trilogía de Zelda para Game Boy se va a quedar en dos títulos. Nintendo ha dejado caer que no puede llevar a cabo sus planes • LucasArts ha anunciado el desarrollo de un RPG de Star Wars para Dolphin. Lo harán en colaboración con Bioware Corp. y podría estar listo para el año 2002. Notición.

Tomb Raider (GBC): lista de premiados

Adrián Salido Planelles	Alicante
Mª Victoria López Valencia	Alicante
Fernando Recaj Pérez	Alicante
Juan Cardenal Reynes	Baleares
Jorge Blanco Reales	Barcelona
Jonathan Beltrán Blanco	Barcelona
Samuel Merino Sanz	Cantabria
José M. Escobar Garrido	Huelva
Jose Mª Macías Barranco	Huelva
Pablo A. Cordero García	Madrid
Luisa Cornejo González	Madrid
Richard Anderson Ortiz	Madrid
Irene García-Monge Mesa	Madrid
Rafael Garrido Escamilla	Málaga
Jose E. Pascual Padilla	Murcia
Luis Hernández Serrate	Murcia
Cristóbal Sánchez Castillo	Sevilla
Judit Sotorra Molner	Tarragona
Sara Montes Millinger	Valencia
Bernardo Clari March	Valencia

GBA SEGÚN BIT MANAGERS

El grupo de programadores catalán Bit Managers, creadores de juegos como la saga Turok en Game Boy Color, ya dispone de un kit de desarrollo para la nueva y esperadísima Game Boy Advance. Como en Nintendo Acción queremos estar siempre a la última, les hemos pedido que nos cuenten sus impresiones sobre el kit de Nintendo y sobre lo que creen que puede dar de sí la nueva consola. Isidro Gilabert, Software Manager del grupo, se luce en este texto. Gracias, chicos.

La consola **va a ser sólo un poco más grande que Game Boy Color**; la **pantalla será más ancha y tendremos dos botones más** para hacer aún más cosas en los juegos. Por el momento no se sabe ni el color ni el diseño, tampoco la han bautizado todavía y **seguramente no se llamará Game Boy Advance**, pero sí que sabemos lo que llevará dentro y cómo se verán los juegos desde fuera.

Mejor que la Super Nintendo

Podremos ver más de **32.000 colores** distintos, todos a la vez en pantallas estáticas o vídeos, y **256 durante los juegos**. Podremos tener **varios planos de profundidad**, es decir, ver el cielo, las nubes, las montañas de fondo y otros objetos delante de nuestro personaje, todo moviéndose a distintas velocidades y pasando unos por detrás de otros. Y también podremos ver cómo **gira, se amplía y se reduce** la pantalla y los bichos que por ella circulan. Que serán muchos, hasta 128 en pantalla, y si queremos todos en fila, sin que desaparezca ninguno. **¿No os recuerda todo esto a la Super Nintendo?** ¡¡En realidad se queda corta al lado de la Game Boy Advance!! **La portátil lleva un micro más rápido, a más de 16 MHz**, que permite por ejemplo que los enemigos puedan pensar cuatro veces más rápido que en Super Nintendo. Todo lo que hacía la Super lo hará la Advance, y además cosas que la 16 bits podía hacer por separado, GBA las hará junto a otras. Podremos tener un scroll de montañas y nubes a dos velocidades, y además un enemigo inmenso girando y cambiando de tamaño. Podremos tener dos enemigos de ésos,

DATOS TÉCNICOS

GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR
CPU	**CPU**
•32 Bit ARM	•8 bit Z80
PANTALLA	**PANTALLA**
•TFT 2.9 pulgadas	•TFT 2.3 pulgadas
•240X160 resolución	•160X140 resolución
•65.535 colores posibles	•32.000 colores posibles
•511 colores simultáneos en modo carácter; 32.768 en modo bitmap	•56 colores simultáneos
TAMAÑO	**TAMAÑO**
•135X80X25	•75X133X27
PESO	**PESO**
•140 gramos	•138 gramos
ALIMENTACIÓN	**ALIMENTACIÓN**
•2 pilas AA (20 horas funcionando)	•2 pilas AA (10 horas)
SOFTWARE	**SOFTWARE**
•Cartucho, compatible GBColor, GB	•Cartucho, compatible Game Boy normal

girando cada uno hacia un lado y cambiando de tamaño independientemente. **¡Y ver hasta vídeos! Y las pantallas más detalladas y con más colorido** que podáis imaginar...

Con todo esto, estamos seguro de que **los juegos serán más divertidos, variados y excitantes** que nunca. Los clásicos juegos de plataformas serán aún más vistosos, con dobles, triples y cuádruples planos de profundidad, más saltos, más acciones, enemigos más inteligentes, más detallados, que nos atacarán de muchas maneras distintas y en cuadrillas más numerosas... Y claro, seguro que estaremos bien preparados para luchar contra ellos, porque tendremos más formas para defendernos de ellos que provocarán efectos en pantalla nunca vistos.

Imaginad un enemigo que crece y decrece al ritmo de su respiración, pensad en una liana que se estira cuatro pantallas hacia abajo, imaginad un bicho con una lengua retráctil de lado a lado de la zona de juego, o pensad en **molinos de viento en cuyas aspas puedes subirte** y acabar medio mareado después de unas cuantas vueltas. Todo esto estará pronto a vuestro alcance, pero tranquilos que seguimos.

¿¿Super Mario Kart portátil??

Los juegos deportivos podrán ser aún más reales: un campo de fútbol ya no será un dibujo en 2D, sino un plano en tres dimensiones que cambiará de perspectiva a la vez que se mueva el jugador. Veremos mejor a esos jugadores, podrán hacer cosas que antes no podían, y podremos añadir opciones que antes eran inviables. Imaginad **distintos gráficos para los jugadores, cortes de pelo diferentes, trajes reales**, el árbitro en medio de las jugadas, o poder cambiar los nombres de los futbolistas de tu equipo favorito.

Cuando nos vayamos de carreras, veremos **unos circuitos más definidos**, con el horizonte más lejos, y podremos tener más coches enemigos en pantalla para vivir carreras de verdad. Sí, **¡¡el entrañable Super Mario Kart en portátil!!!**

Cuando vivamos un juego de aventuras, disfrutaremos de misiones más largas y completas que antes; pensad que los programadores tendrán **como mínimo 32 megas para crear mundos**, enemigos y enigmas. Hechizos que te dejarán hechizado cuando veas su efecto en pantalla, mundos que tardarás varios días en recorrer, enemigos que no encontrarás hasta jugar más de una vez la aventura... Y cuando haga falta acción, **nos van a sobrar megahercios para crear el arcade más rápido, trepidante**, espectacular y variado, con enemigos que nunca habíamos imaginado, explosiones que nos harán temblar y efectos de sonido que nos meterán de lleno en la acción. **Imaginaos una explosión que ocupe media pantalla**, y la otra media llena de disparos, y un enemigo que no cabe entero en pantalla, que gira a nuestro alrededor y nos lanza a sus secuaces.

Y seguro que **descubriremos tipos de juego** que no podíamos disfrutar plenamente en Game Boy, como acción 3D o simuladores de vuelo. Así que podemos irnos preparando... **Porque Nintendo lo ha conseguido de nuevo, ha vuelto a hacer algo grande...**



El equipo Bit Managers posa al completo en sus oficinas de Barcelona. Ya están trabajando en proyectos de Game Boy Advance.



Isidro Gilabert, Software Manager del equipo, junto al kit de desarrollo de Game Boy Advance. Sí, es esa placa que veis ahí, en la mesa.



Rubén Gómez, Project Manager de Turok 3, e Isidro Gilabert, muestran la documentación que recibieron en la conferencia de Seattle.

Reunión de VIPS en Seattle

Nintendo nos dijo allá por marzo que la Game Boy Advance ya era una realidad y que la información técnica y los sistemas de desarrollo ya estaban disponibles. Nos hicimos con todo ello, y por supuesto aceptamos la invitación a acudir a la presentación oficial para desarrolladores de Game Boy Advance.

Rubén y yo fuimos a Seattle y comprobamos en persona lo buenos anfitriones que son en Nintendo: Paseo en catamarán por el lago, comida buena y abundante, recuerdos de todo tipo y un trato humano excelente. Allí vimos por fin la GBA funcionando, bueno más bien un pedazo de circuito impreso con una pantalla LCD -que es lo que tenemos aquí-, y allí nos empapamos durante todo el día de cómo funciona la máquina, en una maratoniana jornada en la que nos explicaron punto por punto cómo iba todo: desde el micro hasta el chip de sonido, las herramientas de desarrollo, el proceso de aprobado de juegos o los periféricos que saldrán... Éramos más de cien personas. Yo calculo que habría dos personas por grupo de desarrollo, así que por lo menos cincuenta grupos, más los que se quedaron en casa, estaremos trabajando ya. Todos salimos boquiabiertos ante la perspectiva de una máquina más potente que cualquiera de las que había en 16 bits, que se puede programar en C, -aunque habrá que ver qué limitaciones tiene-, con una documentación muy extensa y con la intención por parte de Nintendo de brindar todo su apoyo.

Hubo detalles graciosos, como cuando hablaban de los sprites y tras decirnos que se podían poner los 128 en línea tuvieron que callarse y reírse ante la ovación y aplausos que les brindamos todos nosotros... :) O cuando montaron un numerito, con disparos y cadáveres incluidos, para contarnos el proceso de aprobado de los juegos, que seguirá siendo duro pero no tanto como lo pintaron al principio y sin que ponga en peligro nuestras vidas... ;) O cuando preguntaron cuántos de nosotros habíamos hecho algún juego con "link cable", levantamos bastantes manos, y las bajamos todas cuando el señor japonés volvió a preguntar sonriente a cuántos nos había gustado hacerlos... Luego, en dos palabras, nos explicó que nos gustaría más hacerlos para Game Boy Advance, y logró convencernos... ;)

Pokémon™ Snap

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Hal
- "Click'em up"
- Septiembre
- 151 Pokémon
- Textos en castellano

64

POKÉMON FILM

¡Arte Pokémon!

¿Qué es el arte, aparte de morirte de frío? Pues es el componente más original del próximo título que Nintendo tiene preparado para todos los usuarios de N64. En él lo importante será tomar buenas fotos de nuestras criaturillas preferidas, rápido porque se van volando. ¿Raro? No, más bien original, y además muy divertido.



Quieto ahí, Jimmy! ¡Click! Muy bien, muy bien...¡oh, la Mari fregando! peazo foto¡Cleck! ¿Eh? Ah, hola, amigos lectores. No creáis que nos hemos vuelto locos del todo, lo que ocurre es que ya hemos jugado a Pokémon Snap, y no hay manera de quitarse el vicio de fotografiar todo lo que se mueva. Y, en el cartucho, se moverán los 151 Pokémon (confirmado, chavales, **Mew aparece**). Y eso es lo divertido, porque **conseguir una buena foto** de un bicho que no para de moverse es bastante difí... ¡Jimmy, "tate" quieto, hombre! ¡Clack! Difícil, decíamos, a pesar de que la **suavidad y el control de la cámara subjetiva serán ejemplares**. Como sabéis, el escenario donde podremos dar rienda suelta a nuestro diafragma es la **Isla Pokémon**, un recóndito lugar en el que el **profesor Oak** ha montado su chiringuito. Se ha ocupado de crear un vehículo, el **Zero-One**, que, además de ser anfibio, puede volar (no nos preguntemos por qué, entonces, necesita ser anfibio). Con él podremos recorrer las **seis rutas** predeterminadas por Oak, rutas en las que, además de los escenarios, **cambiarán los Pokémon que podamos avistar**. Todos ellos se mostrarán en estado salvaje, cada uno en su hábitat natural: Poliwag o Magikarp en el río, Moltres o Rapidash en el volcán, Butterfree o Snorlax en la playa (Snorlax bien tumbadito)... Será como vivir un safari en el que sólo veremos Pokémon. Pero, a la hora de avanzar en el juego, para ser un buen entrenador a ojos de Oak, deberemos **conseguir fotos de nuevos Pokémon, bien centradas, con poses llamativas**... Esa será la única manera de poder abrir nuevas rutas, recibir ítems (que nos ayudarán a descubrir nuevos Pokémon en las rutas recorridas) y revalorizar nuestra creciente colección de fotos Pokémon. Hasta Septiembre aún queda algo de tiempo, pero os aconsejamos ir practicando, por ejemplo con fotos de niños de tres años, estrellas fugaces, electrones, Jimmys... algo que no se esté quieto ni a la de seis. Jugaréis con ventaja.

Para enseñar a los amigos





▲ **Conseguir una buena foto en este cartucho no sólo significa nuevas rutas o ítems.** También servirán de solaz propio y ajeno en la opción "galería", donde podremos admirar, a pantalla completa, cualquiera de las instantáneas del Informe o el Álbum Pokémon.

Mis preferidas



▲ **En el álbum Pokémon** podremos guardar cualquier foto. Eso sí, sólo se pueden archivar 60, así que elige bien.

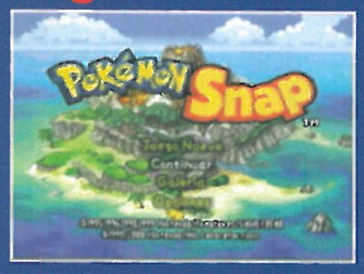


▲ **Podremos ampliar** cualquiera de ellas para verla mejor, como en el cuento de Caperucita, y también colocarlas en el orden que nos parezca más adecuado.



▲ **Los comentarios** nos servirán para recordar cuándo, cómo o por qué hicimos esa foto. Cuando las enseñes a los nietos, se te caerá alguna lagrimita, seguro.

Trigesimonona partida (como poco)



▲ Dado que somos NA, tenemos acceso al **único cartucho en castellano.** No es plan empezar un Juego Nuevo y borrar todo...



▲ ...lo que ha conseguido otro jugón. **Continuamos su partida** y elegimos ruta entre... ¿todas? ¡Gracias, jugón anónimo!



▲ **Vamos al volcán**, que la cosa estará más caliente. Nuestro chaval y el Zero-One aparecen, la cámara se va acercando y...



▲ ¡Ya empieza! **Un Rapidash se acerca** hacia nosotros al galope. ¡Rápido, el tirachinas... digo, el zoom y ¡Clik! ¡Buena!



▲ El Zero-One continúa su recorrido fijo y **un Vulpix aparece a nuestra derecha.** Esperamos a que esté bien cerca y ¡guay!.



▲ Pero a la izquierda se oye algo... Giramos la vista y ¡un Charmander! Está lejos, **quizás lo atraigamos con manzanas.**



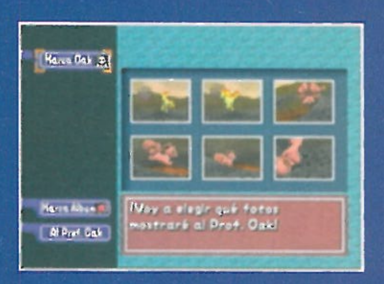
▲ Pues funciona la cosa. Además se ha acercado un **hambriento Magmar**, que tampoco se libra del correspondiente click.



▲ Probamos haciendo tonterías como **tirar manzanas en los cráteres de lava** y ¡HEY! ¡un Growlithe! ¡clunch! Muy lejos.



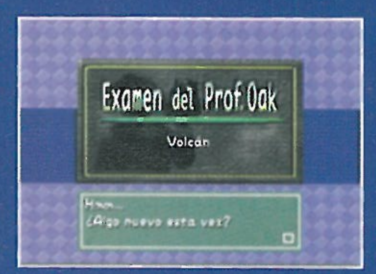
▲ La ruta finaliza pronto. Aprovechamos para hacerle el máximo de fotos a este Charmeleon, que **aún quedan 37 clicks.**



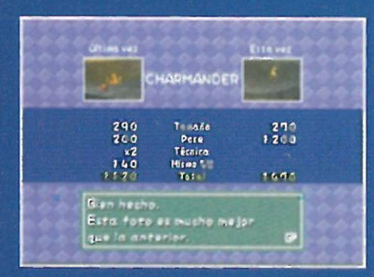
▲ Pues se acabó. Pero no del todo. Ahora **debemos escoger**, entre el máximo de 60 fotos tomadas, **cuáles enseñar a Oak.**



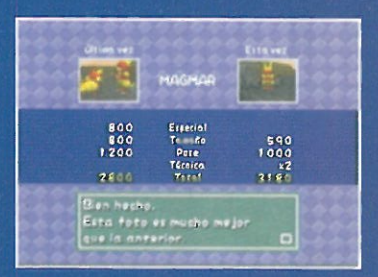
▲ **Una buena foto, la de este Moltres.** Aunque ya hay otra también muy buena, probaremos, por si acaso la mejoramos...



▲ **Nuestro querido "anónimo"** ya tenía todos los Pokémon que hemos fotografiado en esta partida. Veremos si alguna sirve.



▲ Pues la del **"Charmander zampamanzanas"** tiene una mejor puntuación. Ésta va al **Archivo Pokémon.**



▲ Vaya, todas las demás son peores, menos ésta que, **por sacar centrado a Magmar,** mejora la antigua. ¿Otra vuelta?

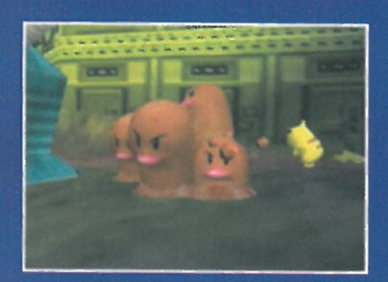
No te pierdas...



▲ **Guarda sorpresas por todos lados.** Después de jugar partida tras partida, siempre quedará algún Pokémon por descubrir. ¿O acaso creéis que ese de la foto es el gato de "la Mari"?



▲ **El comportamiento** de los Pokémon es muy natural. Estos tres Poliwag van corriendo al río para darse un chapuzón. Como en los documentales, pero con Pokémon.



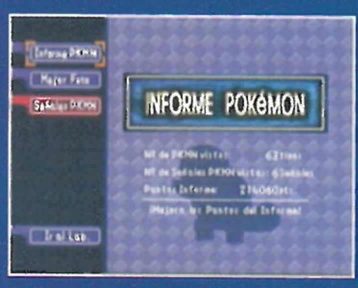


▲ **Existen interruptores** que pueden cambiar la ruta en la que estemos. Pero habrá que acertarles lanzando manzanas.



▲ **El pobre Electabuzz** ha sido víctima de nuestro gusto por el lanzamiento de manzanas. Podremos interactuar con todo.

El Informe Pokémon



▲ **Para saber cuántos y cuáles son los Pokémon que hemos fotografiado**, nada mejor que darse una vuelta por esta opción. Dentro podremos hojear la lista de nuestros Pokémon "para la posteridad", mirar si algunas fotos son mejorables, y ordenarlas por número de Pokémon, alfabéticamente, o por puntuación. Útil y necesario, en todo caso.

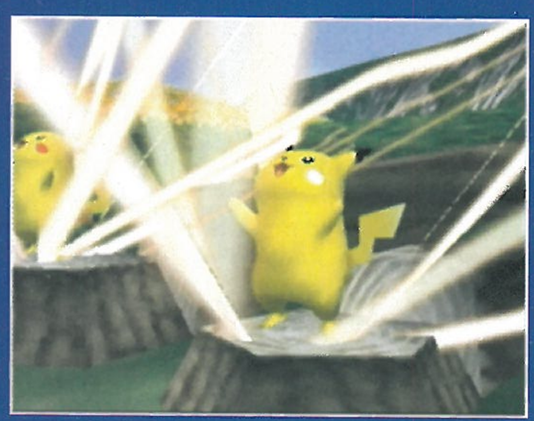
PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Nos sigue sorprendiendo la originalidad del título. Con un tema tan limitado como la fotografía, Nintendo y Hal se han sacado de la manga uno de los juegos más adictivos de N64.

☺ De nuevo tenemos que conseguir los 151 Pokémon. Los fans estamos bailando muñeiras.

☹ La rareza del tema y la supuesta corta edad de los fans de Pokémon puede hacer que algunos usuarios no se planteen ni probarlo.

☹ No se puede salvar más de una partida en un mismo cartucho. Y no admite salvar en el Controller, así que... cartucho para solitarios.



◄ **Una foto como ésta** es un ejemplo de cómo irá cambiando cada ruta según usemos los ítems. Para que Pikachu se suba al tronco, le tiraremos manzanas, y para ver su ataque eléctrico... algún día lo contaremos.



▲ **La cara de este Gyarados** nos hace suponer que para hacerle salir hay que dejarse de manzanas y tirarle pester balls.



▲ **¿Un Dodrio** tirado en la arena? No nos creemos que esté tomando el sol. A alguien se le ha ido la mano tirando ítems.



▲ **Aunque en la foto aparezca** algo que sabemos que es un Pokémon, el profesor Oak exigirá una visión clara para validarla.

Señales Pokémon











▲ No sólo debemos fijarnos en los Pokémon que saltan, comen, nadan o vuelan a nuestro alrededor. A veces una **mirada al decorado no estará de más, ya que podremos observar cosas muy curiosas.** Por ejemplo, un grupo de rocas que, miradas desde un ángulo muy concreto, semejan la forma de un Kingler. O también un grupo de montañas demasiado parecidas a un Dugtrio como para pasar desapercibidas. Estas son las Señales Pokémon, que el Profesor Oak también aceptará como fotos válidas e incluibles en el Informe Pokémon. El juego ofrecerá curiosidades a mansalva. ¿Veis a Mewtwo entre estas capturas?

Blues Brothers 64

La difícil vida de los artistas

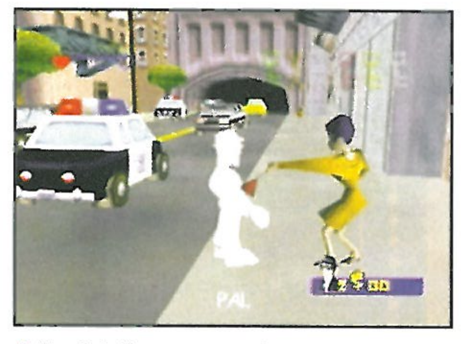
Montar un grupo no es cosa fácil, sobre todo si el más importante de todos los componentes, el cantante (ejem), está entre rejas. Pero, exactamente esto será lo que tengamos que hacer en el título que Titus nos ofrecerá en Septiembre. Bajo un **entorno 3D de coloristas y grandotes formas**, deberemos, en la piel de **Elwood**, hacer todo lo necesario para poder actuar con nuestro grupo en un concurso benéfico de bandas musicales. Y todo lo necesario significa encontrar **llaves**, **saltar de plataforma en plataforma**, tanto en 3D como semi-3D, hablar con los "contactos" para conseguir pistas, encontrar a nuestros compañeros de grupo (que, por raro que parezca, no están todos en el bar) y, lo más novedoso e interesante, **¡refrescar nuestro ritmo!** Tanto tiempo en la cárcel puede haber oxidado las habilidades musicales del protagonista, por eso, cuando encontremos a un señor con pelo a lo afro y una batería a su espalda, será el momento de soltar la cabeza y seguir el ritmo que nos marquen a golpe de botón. Una original prueba, ¿verdad?

Pero habrá más **toques de originalidad**. Por ejemplo un juego de memoria tipo MahJong con el que podremos derrotar a uno de los jefes finales, o unos rockeros movimientos para el protagonista, como un deslizamiento de "entrada al escenario" de echar para atrás. Aunque también habrá lo que en un plataformas corriente: ítems por todos lados, lugares secretos, enemigos que sacuden como ellos solos, interruptores... Y a todo esto, ponedle una **banda sonora** con las canciones originales de los **BB**.

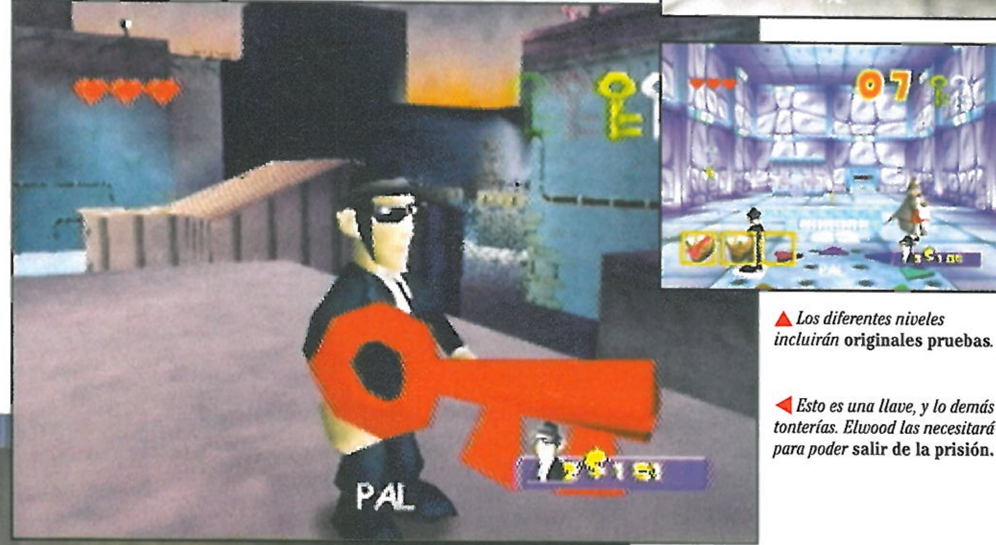


▲ *En este caso, el foco no es una bendición para* **Elwood**. *Es un foco de la cárcel. Le han pillado.*





▲ *Hasta las* **bellas** *mozas, que suelen quedarse atontadas con los cantantes, dificultarán a bolsazos la aventura de Elwood.*



▲ *Los diferentes niveles incluirán* **originales pruebas**.

◀ *Esto es una llave, y lo demás tonterías. Elwood las necesitará para poder* **salir de la prisión**.



Blues Brothers dará la nota con sus originales gráficos, una imponente banda sonora y mucho ritmo para tus dedos.



▲ *Entre los originales* **movimientos** *de Elwood, encontramos este lanzamiento de sombrero.*



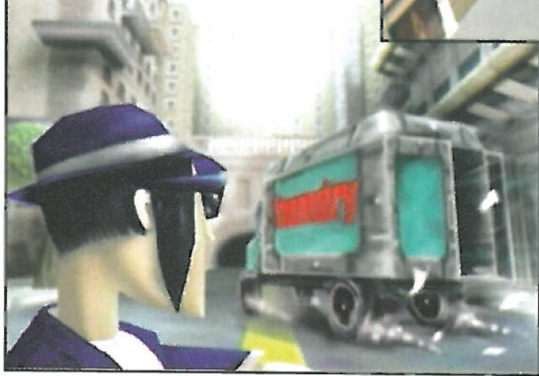
Consola: **N64** Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Septiembre**



▲ *Habrá que buscar* **interruptores**, *bien gordos como todo en el juego, para continuar.*



◀ *Un* **salto** *en un cubo de basura supondrá poder subirse a la cornisa del edificio.*



▲ *Aunque no serán escenas animadas, las* **renderizaciones** *servirán como premio al habilidoso que consiga terminar con alguna de las* **25 fases.**

▲ *La vida a la sombra y la consecuente humedad, parece que han "hinchado" al guardia. ¿O es que* **Elwood es muy bajito**?

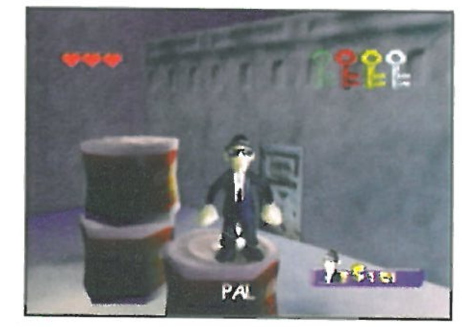
Primera impresión

☺ La base plataformera del juego no impide la inclusión de originales pruebas, que se salen totalmente de la norma salta-pega-haz-lo-de-siempre.

☺ Los simpáticos gráficos y la música de los propios Blues Brothers dan un ambiente muy especial al cartucho.

☹ Los juegos de cámaras no están depurados. A veces se aleja demasiado del protagonista, otras veces no hay quien la mueva...

☹ Los escenarios son muy grandes, y a veces te puedes tirar trescientos metros corriendo sin encontrar ítems ni enemigos. Habría que llenarlos un poco.





▲ *Hasta* **nuestros compañeros** *de patio querrán hacernos morder el polvo. Pero Elwood, por enanillo que parezca, también sabrá defenderse.*

¡Aprende a bailar!











▲ **El baile típico de los BB** *parece que no fue inventado por ellos. Al menos en este cartucho, Elwood aprenderá a moverse en el escenario tras recibir unas clases, en forma de minijuego, de un peludo señor. Para superarlas sólo hará falta ¡un poco de ritmo!*





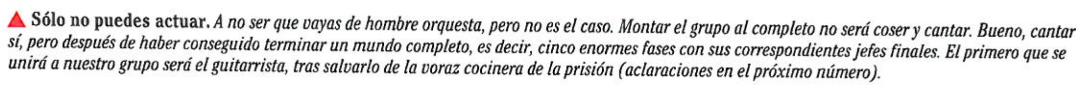
Voz, guitarra, teclado y batería











▲ **Sólo no puedes actuar.** *A no ser que vayas de hombre orquesta, pero no es el caso. Montar el grupo al completo no será coser y cantar. Bueno, cantar sí, pero después de haber conseguido terminar un mundo completo, es decir, cinco enormes fases con sus correspondientes jefes finales. El primero que se unirá a nuestro grupo será el guitarrista, tras salvarlo de la voraz cocinera de la prisión (aclaraciones en el próximo número).*



Hercules

Consola: **N64** Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Action-RPG** Lanzamiento: **Septiembre**

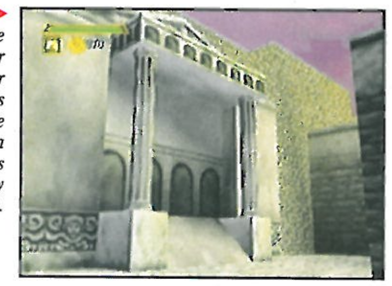
Si Superman no puede, que venga Hércules

Titus está dando los últimos retoques a su nuevo cartucho para N64, Hercules. Como sabéis, será un Action-RPG en toda regla con el fibroso Hércules (**el mismo de la serie de TV**) como protagonista principal, aunque también veremos y controlaremos a algunos de sus compañeros de serie. Utilizando su fuerza sobrehumana como principal virtud, el héroe tendrá que ir resolviendo entuertos ajenos para poder resolver el propio, es decir, evitar que su hermano se haga con el trono de Zeus, que está malito y no coordina, el hombre, digo, el dios. Ares, dios de la guerra, será nuestro enemigo, además de unos soldados voceras (que gritarán tanto al recibir golpes como al darlos), bestias mitológicas, unos perros, conejo al ajillo, chipirones... Esto, estábamos pensando en que también habrá una taberna donde **comprar pociones mágicas**, que se utilizarán como arma secundaria y desesperada del protagonista en caso de que los puños y las patadas no sean suficiente. Pero, además de atacar malos a base de golpes y conjuros, pergeñaremos con multitud de objetos que nos servirán como llaves (ejem, de hecho, hay llaves y todo) para llegar a nuevos enclaves del mundo antiguo. Un **mundo lleno de magia, mitología, golpes y un humor muy especial** que podremos conocer más a fondo a finales de septiembre.



▲ **Una playa**, *un señor y un castillo de arena. ¿Foto de las vacaciones?*

▲ *El training previo a la aventura, bajo las órdenes de un centauro, servirá para afianzar las habilidades en el combate. Ah, y estará en* **castellano**.



La **vista subjetiva** *se puede usar en cualquier momento para echar un ojo a los alrededores. Y, de paso, admirar la grandeza de algunos escenarios. Muy mono, muy griego.* ▶



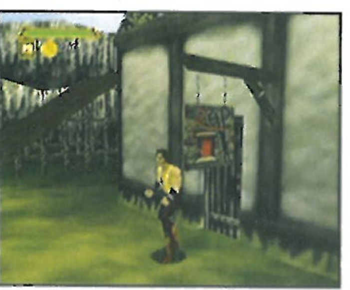
▲ *Momento para la posteridad. Hércules acaba de inventar los primeros pasos del "can-can, toma chucho". Luego el baile evolucionó.*

Secundarios, pero no tanto





◀ **Podremos controlar a algunos de los personajes de la serie.** *Tendrán sus armas, como el arco o la vara, y también un escenario propio.*



Primera impresión

☺ La aventura resulta poco ordinaria. Además de llevar a un héroe que puede con todo, los decorados son todo naturaleza y antigüedad.

☺ Los diálogos recrean con acierto el "humor" de la serie TV. Y estarán en castellano.

☹ No parece que se hayan concluido las animaciones del protagonista. Parece un poco brusco en la mayoría de sus movimientos.

☹ Lo que está tardando, la cantidad de retrasos que acumula. Pero por fin lo tendremos aquí en septiembre.

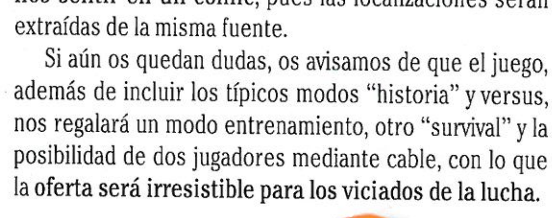
X-Men

Consola: **GBC** Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Lucha** Lanzamiento: **Septiembre**

No te pongas Gambit, chaval

Porque entonces nos ponemos Mystique, y verás que paliza, verbal por lo menos... Sí, sí, los **X-men visitan la GBC**, por si alguien no se enteraba. Vendrán en forma de **juego de lucha**, y sus **ocho personajes** (también se incluyen Evil Mutants) más **dos ocultos** harán la competencia a los del todopoderoso SF (programado también por Crawfish, de ahí su parecido) con un sistema de control igual de útil que el del citado. Botón para patada, botón para puño, y a luchar. Cada uno con sus correspondientes **golpes especiales**, relacionados con las virtudes que muestran en los famosos cómics de Marvel, es decir, que veremos cómo Cyclops canea a su oponente a rayazos, los tornados se Storm, y otras animaciones espectaculares. Además del ambientazo que darán los personajes, también los **decorados pondrán su granito de arena para hacernos sentir en un cómic**, pues las localizaciones serán extraídas de la misma fuente.

Si aún os quedan dudas, os avisamos de que el juego, además de incluir los típicos modos "historia" y versus, nos regalará un modo entrenamiento, otro "survival" y la posibilidad de dos jugadores mediante cable, con lo que la **oferta será irresistible para los viciados de la lucha.**

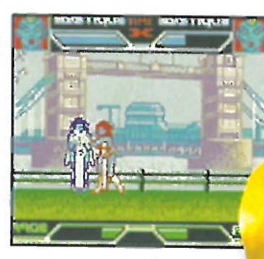




▲ **Un mapa** *de satélite nos informará del lugar donde luchamos.*



▲ *Tendremos* **8 personajes** *a elegir entre Evil Mutants y X-Men buenos.*



▲ *Podremos efectuar* **presas** *si la distancia al oponente es muy corta.*

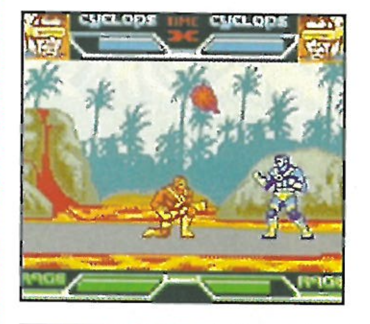


▲ *Todos los personajes mostrarán los mismos* **poderes** *que lucen en los cómics.*

Con la misma filosofía de control que SF, los héroes de Marvel llegan para hacerse los reyes de la lucha.

¡Raaabia barriiiña!



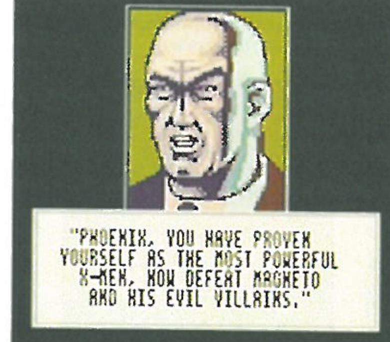




▲ **La barra de rabia**, *"rage", permitirá a los luchadores ejecutar su más poderoso golpe. No siempre funcionarán, ya que el enemigo puede protegerse. Mejor, busca un buen momento para no perderlo.*

Primera impresión

☺ La pinta que tienen tanto escenarios como luchadores es de pelíc... bueno, de cómic, venga.	☹ Hemos visto algunas desapariciones de sprites, quizás demasiadas...
☺ El modo survival y dos jugadores son una gran sorpresa.	☹ La dificultad es bajísima hasta en "hard". Como no se cuide este aspecto...





◀ **El Prof. X** *despejará las dudas (que no la X) de los X-men con sus comentarios.*







◀ **Aquí tenemos a los ocho luchadores** *que podremos escoger en el próximo cartucho de Activision. Faltan dos de ellos, pero no os preocupéis, para verlos no habrá más que mirar nuestra sección de trucos del mes que viene.*



▲ *Con algo de práctica, enseguida conseguiremos* **"perfects"**.



▲ *El señor interesado es el* **Prof. X**, *que observará cada combate.*



▲ **Pyro contra Pyro** *en un lago de lava. Termina uno quemado.*

Mario Tennis 64

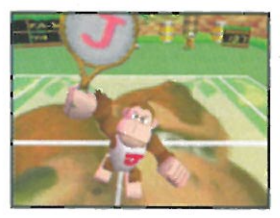
Consola: **N64** Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tenis** Lanzamiento: **Octubre**

Nuevas caras, nuevos campos, más tenis

A medida que se acerca esta maravilla desarrollada por **Camelot**, vamos sabiendo nuevos detalles que nos dejan aún más impresionados. Esta vez hemos conocido a unos cuantos personajes secretos, que se unen a la nómina de **16 tenistas** seleccionables. Hemos visto a Birdo, el "dino" rosa de Super Mario Bros 2, a Shy Guy -de Yoshi´s Story- y a Donkey Jr. Y a la par, hemos descubierto los nuevos campos de Baby Mario, de Yoshi, de Bowser y de Donkey. A todos se accederá ganando algún torneo determinado. Por último, Nintendo ha anunciado que el juego podría estar en la calle a **finales de octubre**, así que, ¡¡que llegue ya el otoño, por favor!!



▲ *No digáis que éste no es un sitio* **ideal** *para echarse un buen partido de tenis...*







▲ *En la pista de* **Bowser** *pasaréis muchísimas penalidades.*

▲ *Las* **plantas piraña** *participarán activamente en los minijuegos.*



▲ **El modo ringshot** *os sonará de Mario Golf. Y es el argumento perfecto para hablar de la mezcla entre fantasía y tenis real que ofrecerá Mario Tennis 64.*

Primera impresión

☺ Los nuevos personajes nos han cautivado. Y lo de los nuevos campos, bueno, inenarrable. ¡Pero cuándo va a llegar el otoño!

☺ La mezcla entre fantasía y tenis real, entre diversión y físicas reales. En su punto justo, claro.

☹ Así, sin haberlo probado, nos da miedo que se quede en un tenis un poco light. No parece, con la cara que pone Mario al golpear la bola.

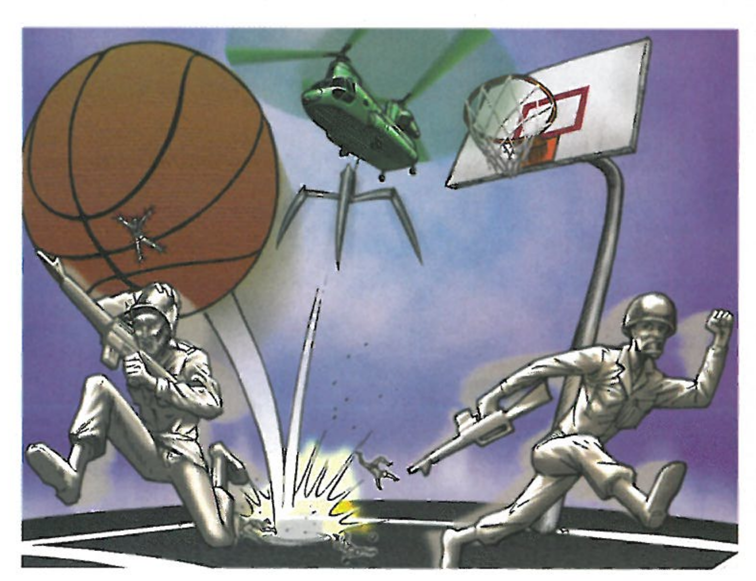
☹ Que la información llegue con cuentagotas. Es terrible.

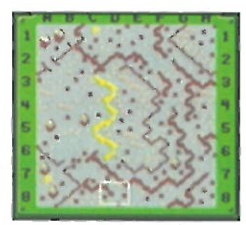
Army Men 2

Consola: **GBC** Compañía: **3DO** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Septiembre**

Los «microsoldados»

No mucho después de la primera entrega, y seguro con más éxito, llega Army Men 2, un bonito **cóctel de acción y miniaturas** que nos llevará por **25 misiones** de tiros a diestro y siniestro. Los soldados, que son más pequeños que una pelota de tenis, disputarán sus escaramuzas en sitios como el jardín de casa o el salón de la habitación. Pero eso no les impedirá manejar un **arsenal variadísimo y pilotar todo tipo de vehículos.**





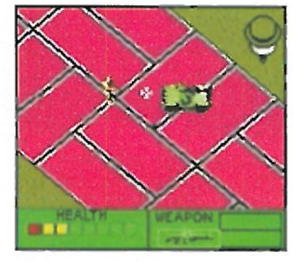
▲ **El mapa** *estratégico desvela dónde están los objetivos.*



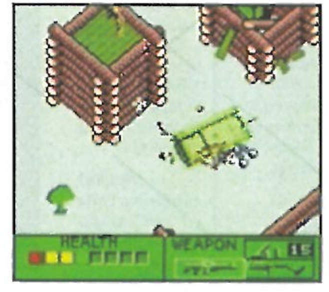
▲ **Habilidades** *militares. Podremos arrastrarnos, voltear..*



▲ **Esas cajitas** *contienen nuevas armas y munición extra.*



▲ *También* **pilotaremos** *diferentes vehículos: jeeps, tanques...*



◀ *En la fase de* **training** *podremos hacernos con los controles, que por cierto os costará un poquito.*



Primera impresión

☺ No se exige mucha estrategia, lo que sería fatal para este tipo de juegos. Cuanta más acción, más diversión.

☺ La idea de pilotar vehículos le da el punto de variedad que le hacía falta a los soldaditos.

☹ El control es... hay que hacerse con él. Al principio marea un poco, porque también hay que manejar el punto de mira.

☹ La primera entrega del juego no le va a poner las cosas fáciles. Puede ser un impedimento.



Hype-Time Quest

Consola: **GBC** Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Septiembre**

El caballero de Plástico Duro

Por fin Ubi se decide a traernos el fruto de su acuerdo con Playmobil en forma de cartucho para GBC. En él, nuestro aguerrido **Hype (el protagonista)** será **transportado en el tiempo** a causa de un hechizo de un caballero negro, que sabe freir chufas y... bueno, lo importante es que estamos en plena **Edad Media** y debemos salvar el mundo.

Encontraremos un comienzo en el que creeremos estar ante un **juego de Rol**, pero que al poco tiempo se transforma en un **típico plataformas** de los de espadazo y tentetieso. Eso sí, con unos **decorados fuera de serie**, que nos sumergirán en la historia gracias al uso del color y la gran definición, cualidad aplicable también a los sprites.

Cuerdas, pasadizos, interruptores, trampas y demás aderezarán el desarrollo de estos niveles, junto a unos pocos enemigos que sabrán cómo molestarnos. Pero también habrá una sorpresita al finalizar tres de estos niveles, en forma de **matamarcianos** en el que, a lomos de un dragón, viajaremos a una nueva aldea medieval. Sólo falta que además tenga billar, piscina...



▲*Las imágenes de la intro estarán en* **alta resolución.**



▲*Los niveles* **mata-mata** *tendrán un cuidado gráfico como el del resto.*

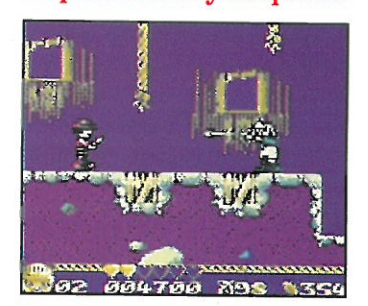


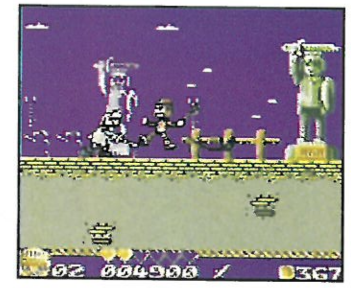
▲*A pesar de la armadura y la espada, Hype* **trepará** *por cuerdas.*



▲*Los textos aparecerán, como podéis ver, traducidos al* **castellano.**

Espadachín y arquero





▲**Hype manejará varios tipos de armas** *a lo largo del juego. Con la espada, todo enemigo a corta distancia caerá al primer mandoble. El arco nos servirá para despachar a los más peligrosos desde lejos. Y, más tarde, podremos utilizar incluso hechizos. Maneja, el chaval.*

Con los muñecos de Playmobil como protagonistas, Ubi traerá a GBC una aventura con parte de Rol, plataformas, e incluso mata-mata...



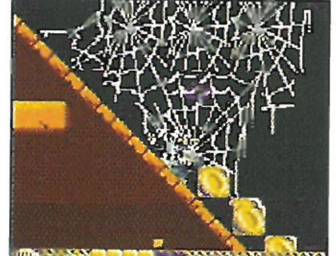


▲*Los* **jefecillos** *mundo serán muy originales. Éste, por ejemplo, bota por el escenario.*





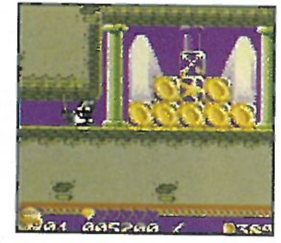
▲*El* **decorado** *suele ayudar a esconderse a los enemigos. ¡Toma, murciélago camuflado!*



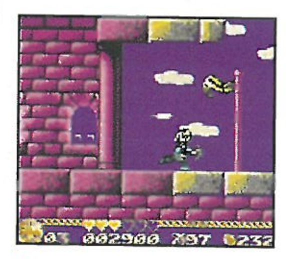


▲*Como en todos los castillo, aquí no podían faltar las* **trampas** *y las caídas sin retorno.*

▲*En la primera parte, la* **rolera**, *podremos comprar ítems y descansar.*



▲*Los curiosones tendrán* **premio**, *como es norma en los plataformas.*



▲*La* **duración** *de los niveles será considerable. ¡Al fin, la salida!*

Primera impresión

☺ Con unos gráficos así de cuidados, se gana al jugador. Aunque luego no le guste el juego ni nada, seguro que sigue por ver más escenarios.

☺ La variedad de géneros y la buena calidad técnica en general son razones suficientes para tenerlo muy en cuenta a la hora de comprar un plataformas.

☹ El caso es que esta calidad técnica ya la hemos visto en otros títulos de Ubi. Papyrus y Spirou, sin ir más lejos. ¿Seguro que no ha bastado con cambiar los gráficos para hacer este Hype?

☹ Íbamos a jugar a un título de rol, y a las primeras de cambio es un plataformas, no, mata-mata, no, rol....



Austin Powers

Consola: **GBC** Compañía: **Rockstar** Tipo de juego: **Multijugador** Lanzamiento: **Agosto**

Payasadas a dos bandas

Estábamos convencidos de que este cartucho no iba a ser muy convencional, pero tanto... Para empezar son **dos cartuchos** dedicados a Austin Powers y al Dr. Evil respectivamente, que se presentan bajo los nombres de **"Oh! Behave"** y **"Welcome To My Underground Lair"**, y que se diferencian en la ambientación y en uno de los minijuegos. Pero es que en ambos nos moveremos en una **simulación de ordenador**, bajo un entorno Windows, que sirve para que comiencen las tonterías nada más encender la consola. Tendremos que abrir la carpeta de los juegos, o la de las opciones, podremos elegir salvapantallas, etc. En fin, **dos extraños cartuchos** que seguro que gustarán a los fans de este personajillo.





▲ *Austin Powers mostrará en GB su genial sonrisa.*

◀ *EL Dr. Evil mostrará en GB su genial alopecia.*









▲ *Habrá minijuegos tipo puzzle, plataformas, comecocos, y hasta tradicionales, como el de arriba.*

Ambos cartuchos contienen cuatro minijuegos, pero sólo se diferencian en uno.

Primera impresión

☺ La rocambolesca forma de presentar los cartuchos, imitando a un ordenador de los grandes.

☺ La galería de imágenes y pequeñas secuencias que podremos ir ganando en los juegos.

☹ Se echan en falta más minijuegos. Cuatro parecen pocos.

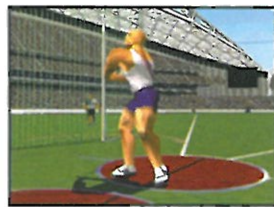
☹ Está claro que si Austin Powers te deja frío, no tienes nada que hacer. Tiene que fliparte para que conectes con el humor del juego.

Sydney Olympics 2000

Consola: **N64** Compañía: **EIDOS** Tipo de juego: **Olimpiadas** Lanzamiento: **Septiembre**

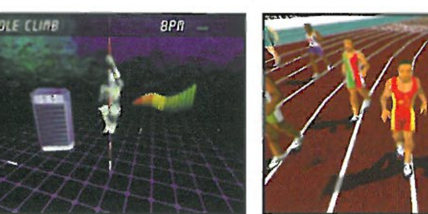
Sydney, a escena

Eidos confirma la versión N64 de su juego olímpico, que a decir verdad estaba casi más fuera que dentro. Si no fallan los cálculos (porque parece que no será Eidos quien lo distribuya), saldrá a la venta en **septiembre** y será un cartucho **deportivo absolutamente puntero**. Por varias razones. Una, lo que se ve en estas pantallas, que es flipante; y dos, lo que ofrecerá en jugabilidad: **12 eventos olímpicos, gimnasio virtual**, 12 escenarios oficiales y 6 modos de juego con sitio para participación de **8 jugadores simultáneamente, modos olímpico y coaching**, que nos permitirá elevar nuestras habilidades y por tanto posibilidades de ganar medallas.



▲ **El aspecto gráfico** *será uno de los puntos fuertes y más cuidados del juego.*

▲ *Habrá* **3 pruebas** *de agua: 100 m libres, salto de trampolín y kayak.*



▲ *En el* **gimnasio**, *la CPU adaptará los controles a nuestra forma de jugar.*



▲ **32 países** *participarán en las olimpiadas de Eidos.*

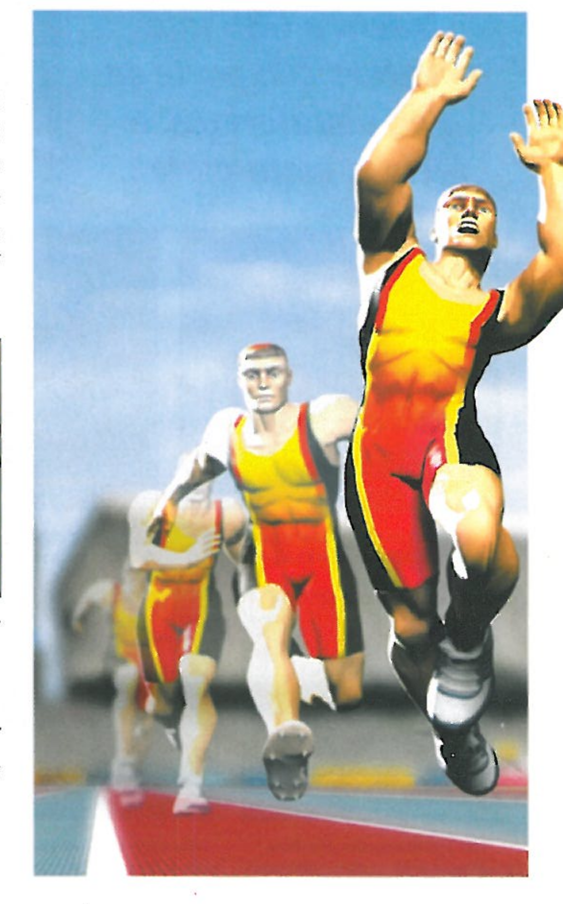
Primera impresión

☺ El aspecto gráfico es sobresaliente. Desde luego si se mueve igual...

☺ El gimnasio virtual, una pasada .

☹ Que no sepamos quién lo va a traer aquí ni cuándo.

☹ Que falten elementos de otras versiones.



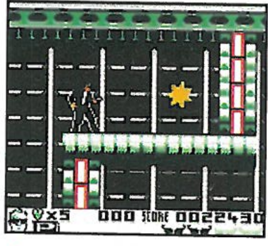


Men in Black 2

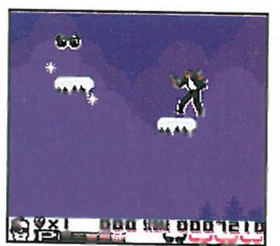
Consola: **GBC** Compañía: **Crave** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Agosto**

Árbitros de la paz universal

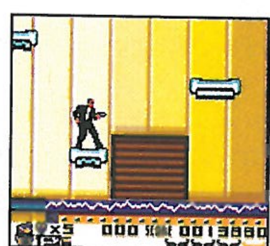
Crave, tras el éxito de su primera entrega de los señores de negro, vuelve a traernos a los chavales (esta vez sin Will Smith) para deleite de los plataformeros acérrimos. Llegará con el mismo planteamiento gráfico (con mejoras, obviamente) que vimos en la anterior entrega, es decir, que **imperan los escenarios grandotes y con ambientes diferenciados**, en contraposición a los pequeños pero bien definidos sprites. El desarrollo será muy parecido, para no defraudar a los fans, de manera que **saltos y disparos** se turnarán para formar la base de la acción. También seguiremos encontrando ítems de energía y armas limitadas, como granadas de mano, que nos servirán para hacer pedazos los obstáculos en forma de pared mal puesta o enemigo demasiado enorme. Pero las **mejoras, sobre todo, se basarán en los movimientos del protagonista**, que, además de saltar, podrá agarrarse a bordes, disparar en cuatro posiciones distintas, caminar agachado... todo con una **animación de lujo**. Por lo pronto, nos ha gustado tanto o más que el otro, veremos si la versión definitiva cumple.



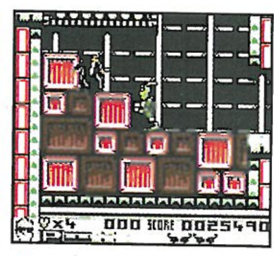
▲ *Encontraremos* **ítems** *en forma de estrella que darán buenos puntitos.*



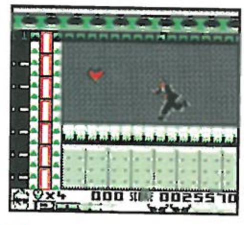
▲ *El objetivo será recoger todas las* **gafas oscuras** *para pasar de nivel.*



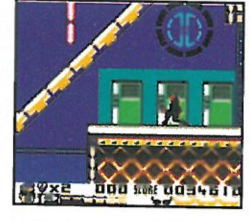
▲ *Las* **plataformas**, *móviles o no, serán una constante de MIB 2.*



▲ *Un* **alienígena** *que no salta ni trepa será muy fácil de abatir a tiros.*

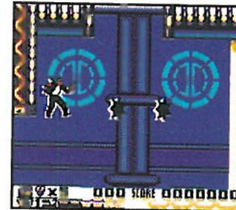


▲ *Un amoroso corazón significa que la* **energía** *subirá a tope.*



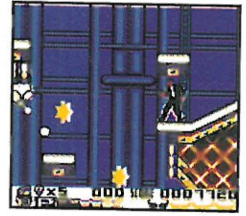
▲ *Nuestro prota podrá* **disparar** *hacia varias posiciones.*





Men in Black 2 supondrá la brillante continuación de un título muy carismático.





Primera impresión

☺ El apartado técnico parece que sigue siendo uno de sus mayores alicientes Calidad por todos lados.

☺ La variedad de enemigos. En cada nivel, nuevos malos.

☹ Y con éste alcanzamos el número UN MILLÓN de juegos de plataformas para GBC. ¡Un aplauso!

☹ La misión es un poco tonta, ¿no? Recoger gafas... pff...

¿Qué te he hecho yo, caramba?





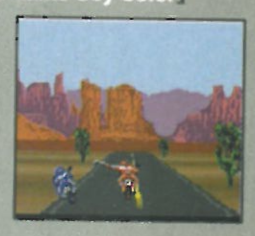


◀ **La legión de enemigos** *que encontraremos incluye muy variados tipos de alienígenas. Normal, ¿no? Vamos a cargárnoslos, pues tendrán que plantar cara, pero... ¿por qué porras un pajarraco campestre nos intenta picar? Y ese otro señor, ¿por qué nos dispara? Habrá que cuidarse de todo.*

NN.RR.

NOTICIAS RAPIDAS

[Road Rash para Game Boy Color]



Está en marcha, y de hecho **Electronic Arts** tiene previsto lanzarlo este **otoño** en USA. Su nuevo Road Rash será sólo compatible con GBC, y presentará **16 motos diferentes** que se batirán el cobre a lo largo y ancho de cinco circuitos de localizaciones muy americanas (Alaska, Hawai, Arizona, Vermont y Tenessee). El cartucho incorporará rumble y tendrá modo para 2 jugadores.

[Konami prepara un bombazo]



Noticia calentita. Hemos podido enterarnos de que Konami se va a estrenar en una disciplina deportiva muy poco vista hasta ahora en consolas. Se trata del ciclismo, y cómo no del **Tour de Francia**, que se celebra en aquellas tierras a finales de julio. Konami quiere llevar la emoción del mejor ciclismo del mundo a las consolas de nueva generación, Dolphin (¿será Star Cube?) incluida. Parece que la popularidad que están tomando los ciclistas americanos, como Lance Armstrong, convierten a este deporte en un filón. Terminamos con Konami hablando de su **ISS2000** para N64. El juego ya está a la venta en Estados Unidos y esperemos que llegue aquí no más tarde de octubre.

[Zelda, a finales de noviembre]



El último plan de lanzamientos que nos ha pasado Nintendo España dice bien clarito que la próxima maravilla de Miyamoto, **Zelda: Majora's Mask, estará lista a finales de noviembre.** Por supuesto, en castellano. Dice también la lista que **Mario Party 2**, al que seguro que muchos habréis dado por desaparecido, saldrá a **mediados de octubre**, también en nuestra lengua.

[Kirby "sacudirá" tu portátil]



Estas navidades aterriza en Estados Unidos un Kirby nuevo y único para Game Boy Color. De hecho será **el primer cartucho sensible al movimiento.** Así es, en Kirby Tilt & Tumble podremos desplazar a Kirby por la pantalla simplemente moviendo la consola. De esta forma le ayudaremos a recuperar sus estrellas mientras nos divertimos de lo lindo haciéndole girar y rotar...







En la intro conoces cómo andan las cosas en el planeta Turok. Descubres que los dinosoids están en plena guerra civil, y que Turok es un elemento indispensable para alcanzar el equilibrio entre los jefes de la raza. A través de estos textos te informas también de las misiones que debes cumplir en cada nivel. Por supuesto están en castellano y vienen decorados con estos bonitos primeros planos.

Turok 3

El mito crece en acción

GAME BOY COLOR
ACCLAIM-BIT MANAGERS
ACCIÓN
8 MEGAS
20 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

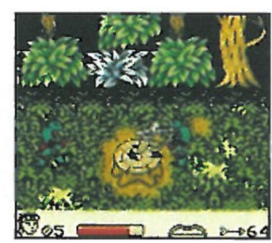


Lo nuevo de Turok en Game Boy es una **descarga de adrenalina**: potente, directo al grano y convincente. Se acerca mucho más al **beat'em up** que nunca, con una dosis inapelable de acción casi desde el comienzo y una inquieta sensación de que no se acaban los enemigos. Ataca por ahí desde luego: el volumen de dinosoids rivales (también los hay buenos) es mayor de lo que podemos despachar. Por eso **no hay descanso, ni con las mejores armas.**

No pares, sigue sigue

Turok **empieza la nueva aventura pilotando un tanque.** La escena se repite en cada una de las cinco fases del juego, cambiando de vehículo (jeep, barco, lancha motora...). Nadie espera empezar un Turok montado en un tanque, pero tampoco te da mucho tiempo a pensarlo: enseguida te cae el primer pepinazo. Peligroso recorrido para lo que parece un simple nexo de unión entre las **20 fases** del juego. O sea que no hay que relajarse.

Claro que **relax es palabra maldita en este juego.** El desarrollo de los diferentes niveles no da tiempo a relajarse. Hay scrolles para todos los gustos, muchos enemigos de distintos tipos y minimisiones con las que jugar a la aventura: cosas como **destrozar depósitos de fuel** o arsenales de municiones, encontrar y activar algunas palancas, proteger y guiar una superbomba... **No hay prisa, pero todo sucede rápidamente.** Por fortuna (y buen trabajo), la movilidad de Turok está a la altura, y el arsenal es realmente imponente aunque esta vez nos hayamos quedado sin combinaciones de armas (como en Rage Wars). Todo es poca cosa si lo comparamos con la masiva presencia de enemigos, que ha puesto el **nivel de dificultad por las nubes**. ¿Es lo que habríais hecho vosotros para esta cuarta entrega del mito? No lo sabemos, pero, como siempre, a nosotros nos ha encantado la nueva fórmula.

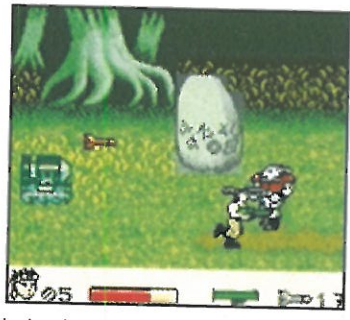


Los dinosoids no dejan de salir. Por delante, por detrás...

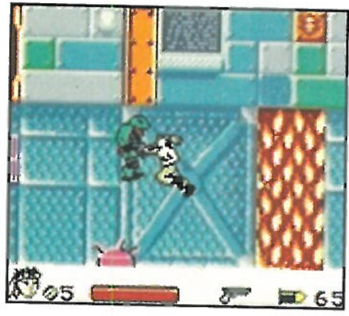


Fase de scroll vertical, que obliga a disparar en todas direcciones.



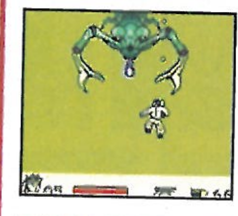


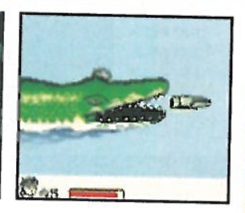
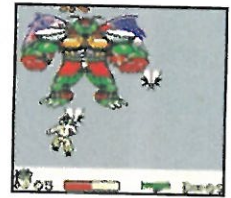
La bomba que veis a la izquierda está controlada por Turok. Sigue sus pasos.



La variedad de escenarios es total. Pasa de la jungla al "metal" en segundos.

Criaturas feroces



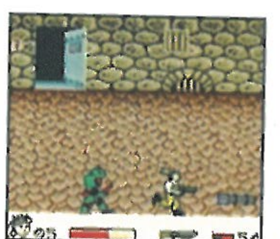

¿No tenéis ganas de darles una buena tunda? Sí, ya sabemos que da un poco de pena porque ***están muy bien hechos****, pero un jefe final es un* ***jefe final*** *y no hay que concederle ni un instante de paz.*

Bit Managers ha querido que la cuarta entrega de su Turok sea una descarga total de adrenalina. Con mucha acción, armas, enemigos, ni un segundo de descanso. Y al juego le viene que ni pintado.




Minimisiones que ponen el toque de aventura. Tenemos que conectar ciertos interruptores, proteger una bomba, encontrar llaves de color amarillo...





Según vamos avanzando, vemos armas más potentes.



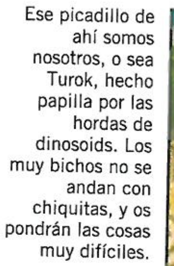
Turok dispone de un útil aunque no espectacular salto.





Las llaves amarillas son la clave para superar el primer nivel.

En esta fase hay que volar por los aires las cajas de munición.

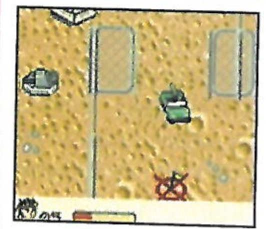


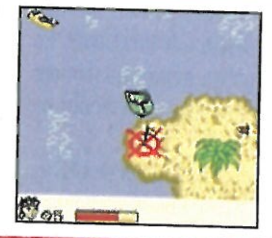
Ese picadillo de ahí somos nosotros, o sea Turok, hecho papilla por las hordas de dinosoids. Los muy bichos no se andan con chiquitas, y os pondrán las cosas muy difíciles.





Busca la fase





Entrada fenómena. Debes buscar cada nivel en el mapeado de cada mundo. La idea es original, y peligrosa, porque aquí también actúan las hordas enemigas. ***¿Turok pilotando un jeep?***

El Análisis

GRÁFICOS — 90

En la línea del Rage Wars: coloristas, variados, formidable uso del color. No encontrarás una revolución, pero todo está fresco.

MOVIMIENTOS — 92

Tiene el mismo motor que la entrega anterior, o sea que sobresaliente: scroll multidireccional, excelentes animaciones...

SONIDO — 95

No nos hemos pasado ni un ápice. Menuda banda sonora. ¡Inmejorable! Tiene ritmo, es pegadiza y funciona perfectamente.

JUGABILIDAD — 90

El control es más ágil que en Rage Wars, pero mejorable aún. El nivel de dificultad se ha visto aumentado, pero también el número de ítems de energía y el de armas.

ENTRETENIMIENTO — 93

Va directo al meollo de la cuestión, diversión sin más, tiros a tuttiplen y unas cuantas misiones. Te convencerá como nos ha convencido a nosotros. Acción a tope.

TOTAL 93

- *Más* **caña***, más acción, más agresivo, más armas, ¡un auténtico beat´em up!*
- *La estructura del juego mola, con* **batalla previa** *en un mapeado que sirve de acceso a los diferentes niveles. Y ojo que el recorrido es peligroso.*
- *El* **sonido es bestial.** *Tiene una banda sonora que impacta y te sumerge en la acción como nunca.*
- *Técnicamente está muy cerca de la versión anterior, Rage Wars, aunque la* **evolución en la filosofía** *supone suficiente cambio.*

información del
juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

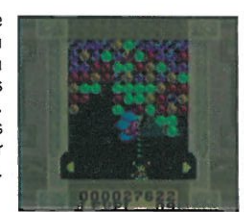
NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR
VIRGIN-SWING
PUZZLE
8 MEGAS
3 NIVELES
BATERÍA: NO

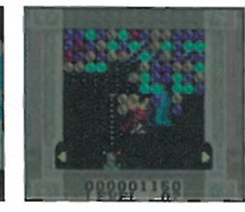
Una opción acertada para las partidas rápidas entre la playa y el chiringuito, siempre que perdones el aspecto técnico.

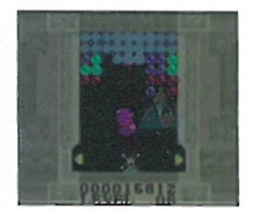
TOTAL 76

Las cosas se ponen dificilillas en los niveles más altos. Terminarás actuando por inercia.

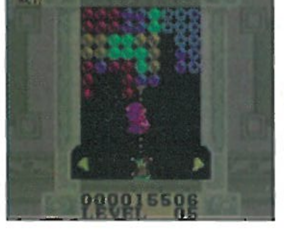


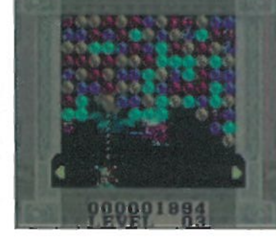












Se pueden hacer reacciones en cadena que limpien la pantalla de burbujas.

El personaje que elijamos permanecerá en el centro de la pantalla como un mero espectador.

Magical Drop

Pensamiento **global**

Trigésimo cuarto puzzle basado en burbujitas de colores, personajillos cabezones y consolas portátiles. Pues muy bien, ¿y de nuevo, que? Sí, sí que hay novedades, porque Magical Drop no será recordado por su complicado desarrollo (coges una burbuja y la pones junto a las de su color), sino por ser **el puzzle más frenético** jamás jugado. Tiene un ritmo absolutamente trepidante, que no te permite fijarte en ningún aspecto del juego mientras estás en plena partida. Pero para eso estamos nosotros, para decirte que es muy simple gráficamente, y que la falta de decorados le dan un **aire tristón**. Con todo, un juego que no debería pasar desapercibido para los que les vaya eso de **pensar rápido.**

información del
juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
TENIS
8 MEGAS
12 JUGADORES
BATERÍA: SÍ

Es tan bueno como la edición 99 y añade nuevos campos al circuito, pero le sigue faltando un modo torneo en condiciones. De todas formas, si no jugaste con la primera entrega, hazte con él.

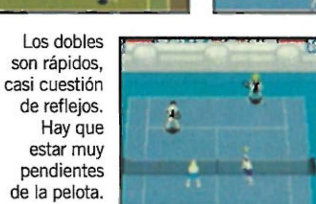
TOTAL 88



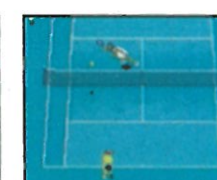


El modo bomb añade más diversión al tenis clásico. Aparece una bomba tras la bola que bota en la pista.

Los dobles son rápidos, casi cuestión de reflejos. Hay que estar muy pendientes de la pelota.







¡Qué hábil!



Ojito a las "planchadas" de los tenistas. Vamos, que ni el mismo McEnroe...

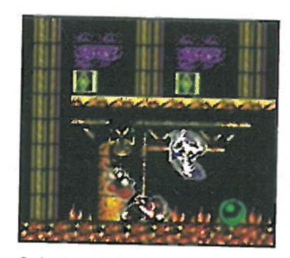
All Star Tennis 2000

Si la **fórmula** es buena...

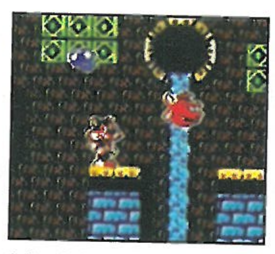
Si es buena, porqué no seguir con ella. Por eso la nueva edición de All Star Tennis es **casi un calco de la del año pasado**, con la excepción de las nuevas pistas que nos llevan a lugares tan exóticos como Grecia o Arabia Saudí. En total hay ahora **8 escenarios** diferentes, aunque el número de tenistas –12- no ha cambiado y tampoco el de modos de juego –smash, arcade y bomb-.

Para los que no lo hayáis probado, sin duda el de UBI es un tenis de lo más serio. Con **fundamento arcade pero muy real**. Participan tenistas de lujo como Conchita Martínez o Michael Chang, y lo mejor es que parece que **su estilo de juego se corresponde con su forma real de jugar**. Los movimientos son rápidos, aunque algunos se han comido ciertas secuencias de animación, y la jugabilidad raya también a gran altura. Sin embargo, a esta edición le ocurre lo mismo que a la del 99: **le faltan torneos**. Ni los nuevos campos ni el modo dobles atenúan lo que para nosotros continúa siendo el mayor defecto de este juego. Con ello, habría redondeado un atractivo pastel; sin él pierde mucha fuerza, pero, si no tienes el primero, te recomendamos que lo compres.

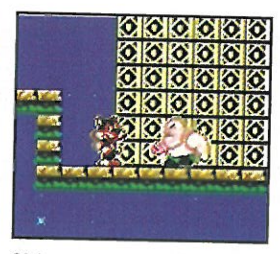




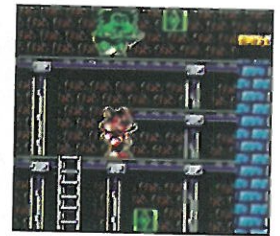
Quieto. El fantasma y la mosca no te quitan ojo. ¡¡Ni un ruido!!



Saltos facilitos, aunque no muy limpios, y barra de energía breve.



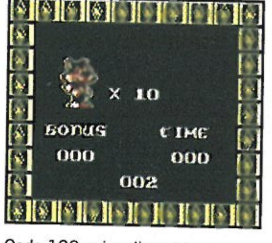
Sí, hay que recoger todas esas piezas. Cuantas más, mejor.



Todos los sprites lucen una especie de máscara alrededor.



Los bonus son divertidos y jugosos, pero peligrosos. Estas fases coronan cada nivel y te dan la oportunidad de "forrarte" a cajas-diamante, pero eso sí, un mal salto y adiós a una vida.





Fox puede llevar y utilizar ciertos ítems, como esta caja que sirve para eliminar enemigos.



GAME BOY COLOR

TITUS

PLATAFORMAS

8 MEGAS

17 NIVELES

BATERÍA: NO

Cada 100 cajas-diamante, una vida extra. ¡Aprovechad el tiempo!

La bolita verde nos permite rebotar y alcanzar lugares altos.

información del juego

Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

COMPATIBLE GB

Titus the Fox

Plataformas con sorpresa

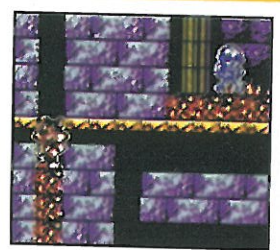
Titus viaja a Marrakech en busca de su novia, una intrépida reportera que ha desaparecido en pleno desierto. Y se encuentra con un plataformas al más puro estilo tradicional: no en vano es un **"remake" para Game Boy Color del primer Titus** the Fox que vio la luz en 1993.

Te da tiempo a pensarlo

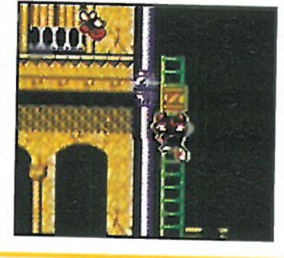
Empieza la acción sin problemas, a saltos, pero enseguida te das cuenta de algo que va a marcar la línea del juego: **las "rutas secretas"**. Estas escaleras que surgen de la nada, pasadizos subterráneos invisibles, le dan marcha al juego y rompen con su **tendencia lenta**. Porque Titus no ofrece un ritmo ligerito, sino suave y candencioso, haciéndonos creer que se pasa "con la gorra" cuando lo que realmente ocurre es que va complicándose sin que nos demos cuenta hasta presentarnos saltos de medida milimétrica. Menos mal que si lo vemos mal, siempre podemos llamar a **Zorro, segundo jugador vía cable link**, y entre los dos intentar el asalto al cartucho simultáneamente.

Por lo demás es **atractivo gráficamente**, pese a la máscara alrededor de los sprites, se deja controlar sin apuros -hay algunos saltos de fe- y hasta te sorprenderá con situaciones originales. Eso sí, la rapidez no es su mayor virtud. Y sus movimientos no van en esa línea...

Caminos fantasma







***Cuando menos te lo esperas, aparece una escalera,** se abre una pared o se forma una rampa que nos permiten acceder a otras zonas o salir del nivel. Apréndete dónde y cómo aparecen y desaparecen.*

El Análisis

GRÁFICOS **90**

Bien plantados. Justo lo que se quería conseguir, incluido el asunto de la "máscara", que ya veis que no podemos callarnos.

MOVIMIENTOS **80**

Siguen la tendencia del juego. Lentos y parsimoniosos. Ojo porque hay algunos saltos... digamos de fe.

SONIDO **89**

Una banda sonora muy apropiada para la "kashba" y el ambientillo de Marrakech. Mola, te sumerge en la aventura.

JUGABILIDAD **89**

El control no da problemas y el nivel de dificultad es medio-medio, exceptuando saltos que hay que medir bien.

ENTRETENIMIENTO **90**

Si te haces al ritmo, acabas enganchado. Y si tienes link y otro cartucho, ¡a pasarlo bien!

TOTAL 89



1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

GAME BOY COLOR
VIRGIN-CRYO
CARRERAS
8 MEGAS
24 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ

Gana puntos a medida que juegas, pero es ramploncete. Los coches se llevan gran parte de la nota, sobre todo los descapotables, aunque nos habría encantado que se dejaran conducir mejor.

TOTAL 67

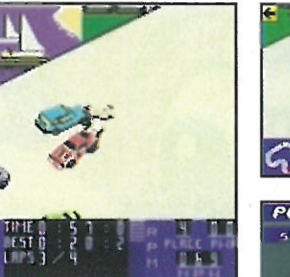
Test Drive 6

Supercoches, **minijuego**

El juego de Cryo tiene **12 estrellas** en forma de vehículos deportivos, pero una manera de correr fría, por no hablar de la simpleza de los escenarios, que sin embargo aprueban en la cantidad: 24 en total.

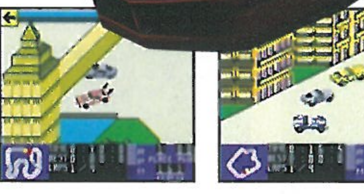
En carrera, el modo por excelencia es torneo, donde vamos pasando de categoría -hay 7- si ganamos en todos los recorridos. Las victorias premian con dinero, para comprar nuevos coches, y mejoras, para hacer el nuestro más competitivo. Pero ganar siempre no es fácil, más debido al aspecto técnico que a nuestra pericia. El comportamiento de los coches es **brusco** y su desplazamiento por los circuitos, dificultoso. De todas formas el desarrollo acaba picando: es capaz de **entretenerte**, pero no pasa de frío y simplote.





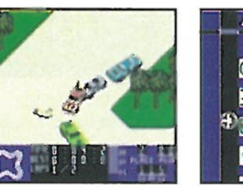
Esa mancha de aceite ralentiza la marcha; es uno de los obstáculos que tendremos que esquivar en los circuitos.





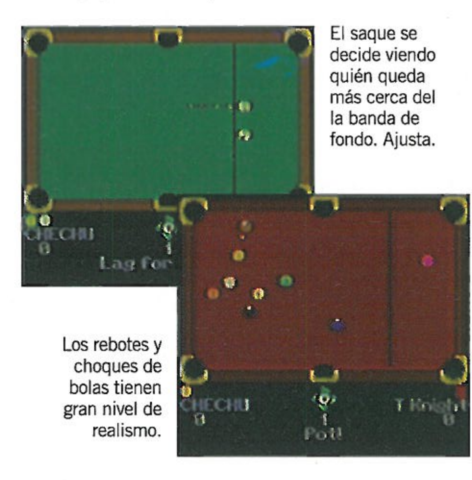
Circuitos así de simples no dicen mucho en favor de la parte gráfica del juego.







Las mejoras se pueden acumular, hasta conseguir un super coche.



1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR
CODEMASTERS
BILLAR
8 MEGAS
16 PERSONAJES
BATERÍA: SÍ

Correcto técnicamente, ofrece un billar realista y variado. El control es fácil, aunque nos falten efectos en la bola. Para simpatizantes.

TOTAL 79

Pro Pool

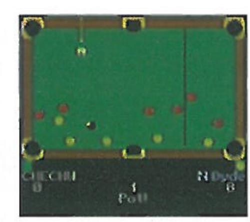
Buenas maneras, **buenos modos**

Codemasters, en su eterno conocimiento de los 8 bits y su gusto por los simuladores, nos ha traído a GBC una digna representación de los juegos de billar. Sin llamar la atención técnicamente, el cartucho ofrece **nueve modalidades y 16 personajes, un control correcto y práctico,** y diferentes tapetes (porque la diferencia entre decorados es sólo esa) donde jugar. Pero lo que hace de él un cartucho **adictivo** es el modo "hustle". Con las **apuestas** como fondo, recorrerás los diferentes niveles de dificultad, representados por distintos locales en los que ganar significa hacerse con dinero y la posibilidad de desafiar al siguiente grado de IA del juego. Y si eres capaz de ganarlo todo (lo intentarás, engancha), tendrás siempre la oportunidad de jugar un billar serio y realista, **contra un amigo, en una misma consola.**

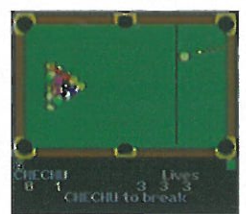
El saque se decide viendo quién queda más cerca del la banda de fondo. Ajusta.

Los rebotes y choques de bolas tienen gran nivel de realismo.





En el billar inglés, las bolas sólo se colorean de rojo o amarillo. Una modalidad a practicar.





Algunas modalidades no son muy conocidas. Y lo malo es que las reglas vienen en inglés. A tirar de diccionario



LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

El dominio de Perfect Dark en todas las listas es casi insultante • Desde UK hasta USA, pasando por Spain, no hay juego que pueda competir con él • Ni oferta que pueda hacer lo propio con los superprecios de Konami. **¿Quieres un juego por menos de 4.000?** • Y claro, Pokémon Amarillo sigue siendo el rey.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. PERFECT DARK
Nintendo
Joanna se ha aupado al número 1 de nuestra lista de éxitos y no va a haber quien la baje de aquí. No es para menos, su juego es todo un lujo, un órdago a la mediocridad. Y como ya veréis, las ventas también están respondiendo. Obviamente.

2. POKéMON STADIUM
Nintendo

3. DONKEY KONG 64
Nintendo

4. RIDGE RACER 64
Nintendo

5. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

6. JET FORCE GEMINI
Nintendo

7. TONY HAWK
Activision

8. RESIDENT EVIL 2
Capcom

9. SUPER SMASH BROS
Nintendo

10. OPERATION WINBACK
Koei

11. RAYMAN 2
Ubi Soft

12. STAR WARS RACER
Nintendo

13. BANJO-KAZOOIE
Nintendo

14. QUAKE II
Activision



15. TAZ EXPRESS
Infogrames

16. ROADSTERS
Titus

17. TARZAN
Activision

18. WORLD DRIVER
Midway

19. GOLDENEYE
Nintendo

20. F-1 WGP II
Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

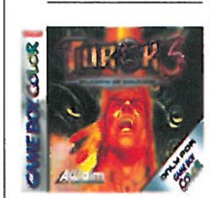
1. POKéMON AMARILLO
Nintendo

2. POKéMON ROJO/AZUL
Nintendo

3. TOMB RAIDER
THQ

4. WARIOLAND 3
Nintendo

5. ZELDA DX
Nintendo



6. TUROK 3
Acclaim

7. DRIVER
Infogrames



8. MARTIAN ALERT
Infogrames

9. MICKEY'S RACING
Nintendo

10. TRACK&FIELD
Konami

11. RAYMAN
Ubi Soft

12. SUPER MARIO BROS
Nintendo

13. STREET FIGHTER
Capcom

14. ROLAND GARROS
Virgin

15. ODDWORLD ADV.
Infogrames

16. UEFA 2000
Infogrames

17. BARÇA TOTAL
Ubi Soft

18. DRAGON WARRIOR
Eidos

19. CONKER'S POCKET
Nintendo

20. TARZAN
Activision

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL




1. PERFECT DARK
Nintendo

2. POKéMON STADIUM
Nintendo

3. DONKEY KONG 64
Nintendo

4.ISS64
Konami

5. SUPER SMASH BROS
Nintendo



6. HYBRID HEAVEN
Konami

7. TRACK&FIELD
Konami

8. TARZAN
Activision

9. RIDGE RACER 64
Nintendo

10. F-1 WGP
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON AMARILLO
Nintendo

2. POKéMON AZUL
Nintendo

3. POKéMON ROJO
Nintendo

4. TOMB RAIDER
THQ

5. SUPER MARIO BROS
Nintendo

6. METAL GEAR SOLID
Konami

7. TOY STORY 2
Activision

8. MARTIAN ALERT
Infogrames

9. DRIVER
Infogrames

10. RAYMAN
Ubi Soft

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. KIRBY 64
Nintendo

2. PERFECT DARK
Nintendo

3. HARVEST MOON 64
Natsume

4. TONY HAWK
Activision

5. DONKEY KONG 64
Nintendo

6. SUPER SMASH BROS
Nintendo

7. POKéMON STADIUM
Nintendo

8. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

9. STARCRAFT 64
Nintendo

10. EXCITE BIKE 64
Nintendo

LOS10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. POKéMON AMARILLO
Nintendo

2. SUPER MARIO BROS DX
Nintendo



3.WARIOLAND 3
Nintendo
La última de Wario está arrasando los tops de ventas americanos. No. si al final va a resultar que tienen buen gusto, ellos.

4. DRAGON WARRIOR
Eidos

5. MS PACMAN SCE
Namco

6. MAGICAL TETRIS
Capcom

7. POKéMON ROJO
Nintendo

8. POKÉMON AZUL
Nintendo

9. POKéMON PINBALL
Nintendo

10. MARIO GOLF
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. PERFECT DARK
Nintendo

2. POKéMON STADIUM
Nintendo

3. RUGRATS
THQ

4. HYBRID HEAVEN
Konami

5. ARMORINES
Acclaim

6. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

7. STAR WARS RACER
LucasArts

8. WLS 2000
THQ

9. F-ZERO X
Nintendo

10. SUPER MARIO 64
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK
SEGÚN CTW




1. POKéMON AMARILLO
Nintendo
Poco más hay que decir. Que la fiebre por este cartucho ha atacado a toda Europa, UK incluida.

2. POKéMON ROJO
Nintendo

3. POKÉMON AZUL
Nintendo

4. TOMB RAIDER
THQ

5. SUPER MARIO BROS
Nintendo

6. RUGRATS
THQ

7. WACKY RACES
Infogrames

8. WARIOLAND 3
Nintendo

9. MARTIAN ALERT
Infogrames

10. WRESTLEMANIA 2000
THQ

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. PERFECT DARK
Nintendo

2. POKéMON STADIUM
Nintendo




3. DONKEY KONG 64
Nintendo

4. JET FORCE GEMINI
Nintendo

5. TOP GEAR RALLY 2
Kemco

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. PERFECT DARK
Nintendo

2. LEGEND OF ZELDA
Nintendo

3. TONY HAWK
Activision

4. POKéMON STADIUM
Nintendo

5. OPERATION WINBACK
Koei

LAS 10 MEJORES OFERTAS
DE CENTRO MAIL

1. HYBRID HEAVEN
Konami/4.490 PTA

2. ISS 98
Konami/3.990 PTA

3. RE-VOLT
Konami/3.990 PTA

4. CASTLEVANIA
Konami/4.490 PTA

5. MICROMACHINES 64
Codemasters/4.990 PTA

6. ALL STAR TENNIS 99
Ubi Soft/5.990 PTA

7. GOEMON 2
Konami/4.490 PTA

8. MONACO GP2
Ubi Soft/5.990 PTA

9. WAVE RACE 64
Nintendo/5.990 PTA

10. DOOM 64
Midway/3.690 PTA

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64

1. POKéMON SNAP
Nintendo/Septiembre

2. TUROK 3
Acclaim/Septiembre

3. MARIO PARTY 2
Nintendo/Octubre

4. MARIO TENNIS 64
Nintendo/Octubre

5. ZELDA MAJORA'S MASK
Nintendo/Noviembre



LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS
DE GAME BOY

1. PERFECT DARK
Nintendo/Septiembre

2. POKéMON PINBALL
Nintendo/Octubre

3. DKC
Nintendo/Noviembre

4. RESIDENT EVIL
Capcom/Noviembre

5. TRADING CARD
Nintendo/Diciembre

LOS 5 MEJORES NIVELES
DE PERFECT DARK

1. RUINAS SKEDAR



2. INSTI. CARRINGTON

3. DATA. INFILTRACIÓN

4. AREA 51: ESCAPE

5. CARRINGTON VILLA

LOS 5 + DESEADOS DE DOLPHIN
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. ZELDA
Nintendo

2. PERFECT DARK 2
Nintendo

3. MARIO
Nintendo

4. RESIDENT EVIL 0
Capcom

5. KILLER INSTINCT 3
Nintendo

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

METAL GEAR SOLID

Dejamos la solución de esta genial aventura en vuestras manos. Nosotros ya no podemos hacer más: Os damos los mapas y comentamos las pantallas más difíciles. Es vuestro turno.

Página 32

Pokémon

Este mes os ofrecemos 21 nuevas páginas con todo lo que necesitáis saber para sacarle el máximo partido a vuestro juego favorito. Sobrevolamos momentos tan importantes como Guarida Rocket, Torre Pokémon o Ciudad Azafrán, y le damos caña a unos cuantos líderes de Gimnasio. No os lo perdáis.

Página 44

Perfect Dark

Joanna atraviesa el momento más delicado de su aventura. Ya se ha producido el contacto con el misterioso doctor y ambos tienen que emprender juntos lo que resta de aventura, es decir, la parte más peligrosa. Quedan el asalto al avión del presidente, el encuentro con los extraterrestres y el enfrentamiento con el jefe final. Pero no temáis. Lo sabemos todo sobre el juego.

Página 38

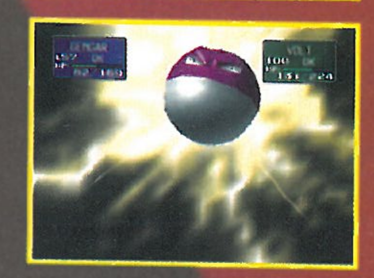
EL TRUCO DEL MES

POKéMON STADIUM

Consigue el ataque Amnesia y alquílate al legendario Mew

Seguro que más de una vez te habrás preguntado cómo conseguir el ataque Amnesia. Pues tenemos la respuesta. Es un poco complicado, pero merece la pena. Tienes que **registrar los 151 Pokémon en el Hall de la fama**. Cuando ganes un torneo, tus seis Pokémon entrarán en el hall. No importa que sean alquilados o no, el caso es que conseguirás a Psyduck por la cara y él conoce la técnica Amnesia. Ah, que no sabes cómo conseguir a los 151 Pokémon. Ocurre una vez que has abierto el **modo de dificultad R-2**. A partir de ahí podrás alquilar y usar a Mew en la Super Copa. ¿Cómo que tampoco sabes cómo abrir el modo R-2? Bueno, ésta va breve. Tienes que eliminar a los seis líderes del castillo y ganar trofeos en los 10 torneos del modo Stadium. **Vence a Mewtwo y lo habrás logrado.**





Otros trucos...

DRIVER GBC

Con estos códigos accederéis a cada nivel en cuestión:
Nivel 4: cono, cono, cono, placa.
Nivel 6: llave, placa, neumático, sirena azul.
Nivel 8: sirena roja, placa, llave y neumático.
Nivel 10: placa, placa, semáforo y cono.
Nivel 12: semáforo, neumático, sirena roja y placa.
Nivel 15: neumático, llave, cono y semáforo.

DUKE NUKEM GBC

Para ser **invulnerable**, no tienes más que introducir la siguiente combinación en la pantalla de Press Start: Arriba, AbajoX2, Izquierda, Derecha, Izquierda, ArribaX2. Y si lo que quieres es **elegir nivel**, entonces prueba ésta: Izquierda, Derecha, ArribaX2, Abajo, Arriba, Derecha e Izquierda.

CARMAGEDDON

Si escribes la palabra **CRASHBURN** en lugar de tu nombre, conseguirás todos los coches. Y con **SPLATMEDO**, todas las misiones. Para rizar el rizo, escribe **YOURTOAST**.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

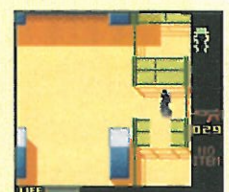
Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**



METAL GEAR SOLID

PRIMERA PARTE

Tras acabar con la primera amenaza Metal Gear, el héroe de tal hazaña, Snake, andaba tranquilito, viviendo de las rentas de aquel inhumano esfuerzo, pero llegó el día en que el gobierno americano volvió a necesitarle. Había comenzado a desarrollar su propio proyecto en secreto, pero los terroristas se lo habían arrebatado. Ahora Snake tiene que volver a salvar el mundo con su astucia, agilidad, maestría, y con nuestra guía, claro...




4. Con la **tarjeta de identificación de nivel 1** podrás abrir las puertas que antes se te resistían. Es conveniente que la lleves siempre encima.




3. El **Rifle de Asalto** será a partir de ahora tu mejor compañero. No desperdicies las balas y úsalo en situaciones en las que te veas acorralado.

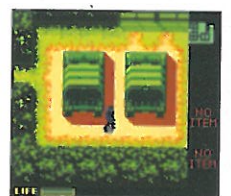


Agáchate detrás de las cajas de los camiones una vez que hayas alertado a los guardas y así podrás evitarlos.

Comienzo

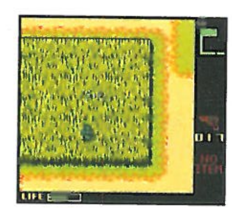


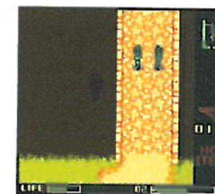
ESCENARIO 1
La jungla





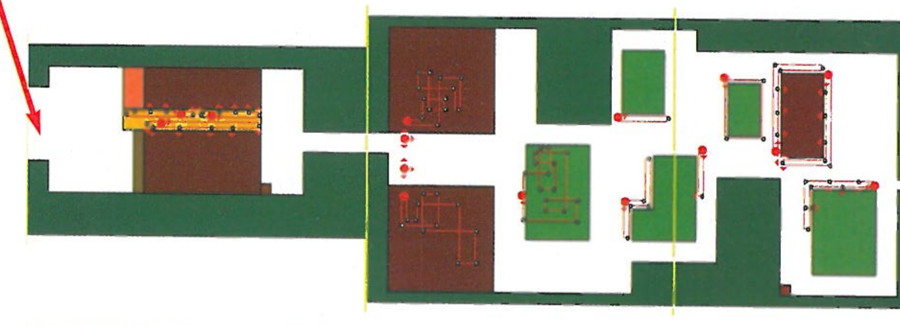
Durante el juego te irás encontrando con diversos **camiones**. Es conveniente que los revises todos porque suelen esconder **munición** y además podrás **recuperar vida**.



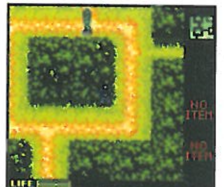


Si no quieres enfrentarte a los soldados, tendrás que **camuflarte entre la hierba y el barro. Hazlo con el botón Start.**





Comienzo





En los mapas, puedes ver en **color rojo el recorrido que realizan los soldados.** Con un poco de paciencia podrás sortearlos a casi todos **apoyándote en las paredes, agachándote,** corriendo y mirando el radar cuando sea necesario.



1. No olvides **coger la Pistola antes de abandonar el nivel.** De lo contrario no te quedará más remedio que liarte a tortazos con los guardias y, claro, jugar en desventaja.

ESCENARIO 2
La base

A partir de este nivel, las **cámaras te estarán vigilando.** Lo mejor es **evitarlas** si no quieres caer en las garras del enemigo.

5. Adéntrate por la puerta trasera, baja las escaleras, dirígete a la derecha y habrás **concluido el segundo nivel.**

1 y 2. A la derecha de la entrada de la base se encuentra el **silenciador de la pistola**. Con él, cada vez que dispares no alertarás a los otros guardas.

ESCENARIO 3
Las cloacas

Sitúate en las **escaleras cuando veas llegar el agua.** Una vez que pase, corre hacia las siguientes escaleras si no quieres regresar al principio de la zona.

1. Con **la caja amarilla** podrás esquivar más fácilmente a los enemigos, si no te mueves, claro (estás dentro de ella).

2. Estas escaleras nos trasladan directamente a la **primera planta.**

Comienzo



ESCENARIO 3.1
Water Tower: primera planta

Agáchate y **utiliza el Fogger** para detectar los láser, si es que no quieres que te pillen infraganti.

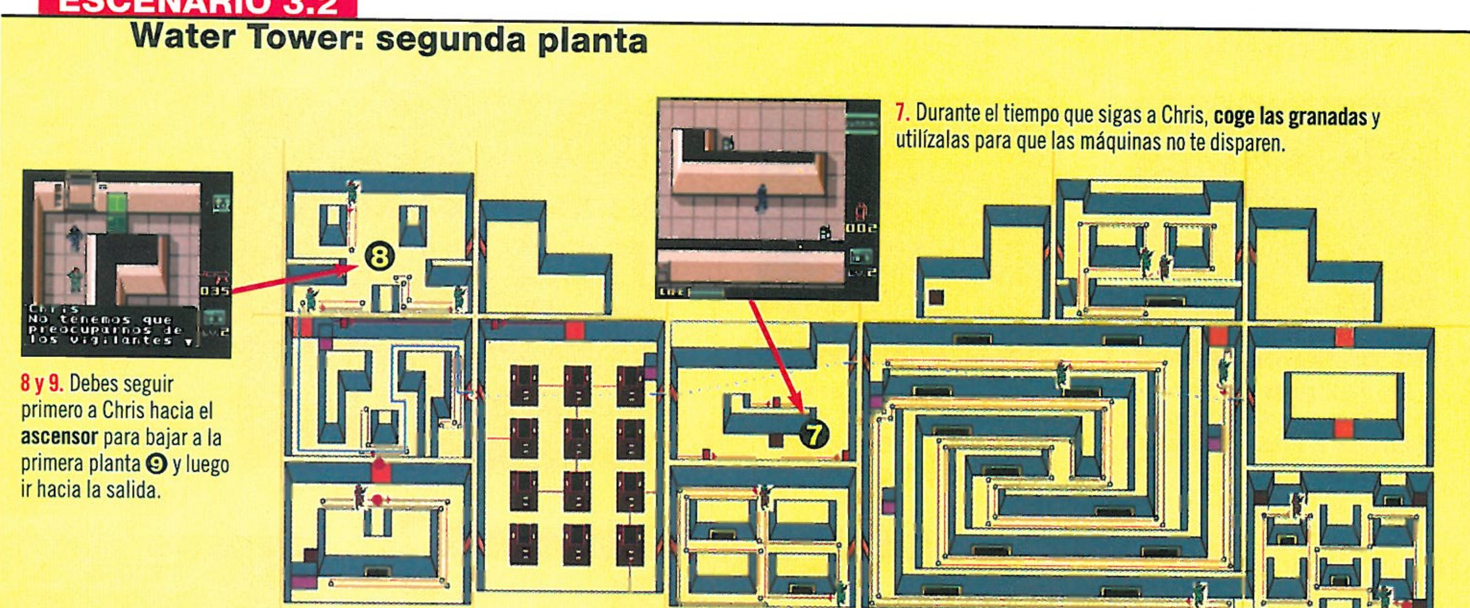
Máscara de gas
Máscara protectora contra gas.

3 y 4. Coge la máscara de gas en el punto 3 para atravesar la zona que marcamos con el número 4.

5 y 6. Consigue la **tarjeta de identificación** para abrir las puertas de nivel 2 y dirígete al ascensor para llegar a la **2ª planta.** No olvides llamarlo con el botón de la izquierda.



ESCENARIO 3.2
Water Tower: segunda planta

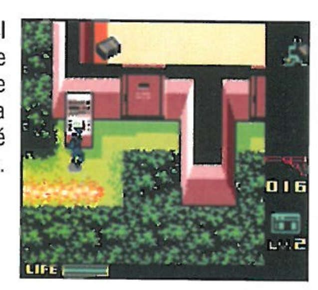


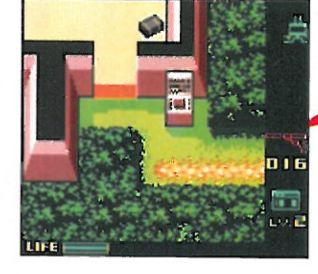
7. Durante el tiempo que sigas a Chris, **coge las granadas** y utilízalas para que las máquinas no te disparen.

8 y 9. Debes seguir primero a Chris hacia el **ascensor** para bajar a la primera planta ⑨ y luego ir hacia la salida.

ESCENARIO 4
La jungla interna

2. Activa el interruptor de cualquiera de estas puertas para abrir la que esté justo al lado.







3. Para **vencer a Hawk** sólo tienes que lanzarle granadas y esquivar el **boomerang** y a su halcón.





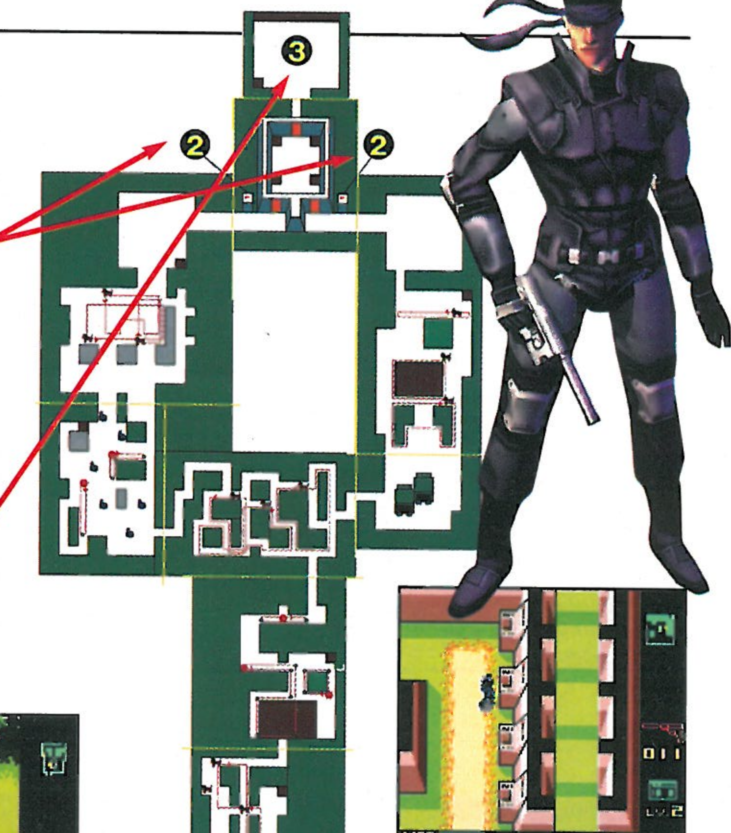




Es importante que cojas todas las **granadas y la munición de la ametralladora** para enfrentarte a Hawk. No estaría mal tener también "raciones" de energía, a ver si Hawk te va a poner a caldo con su boomerang, que no estamos para estos trotes.



Intenta escapar rápidamente de los **perros rabiosos** si no quieres acabar mal parado. Un consejo: si esquivas a los pájaros, no alertarás a los guardas.



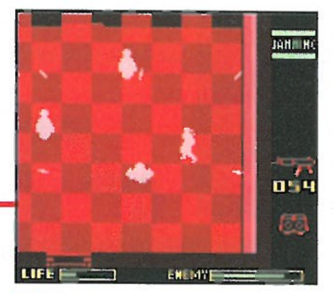
1. Pulsa el primer y tercer botones hasta situar las puertas en segunda y tercera posición. Pulsa el **segundo botón** para abrir las puertas.



El cuartel



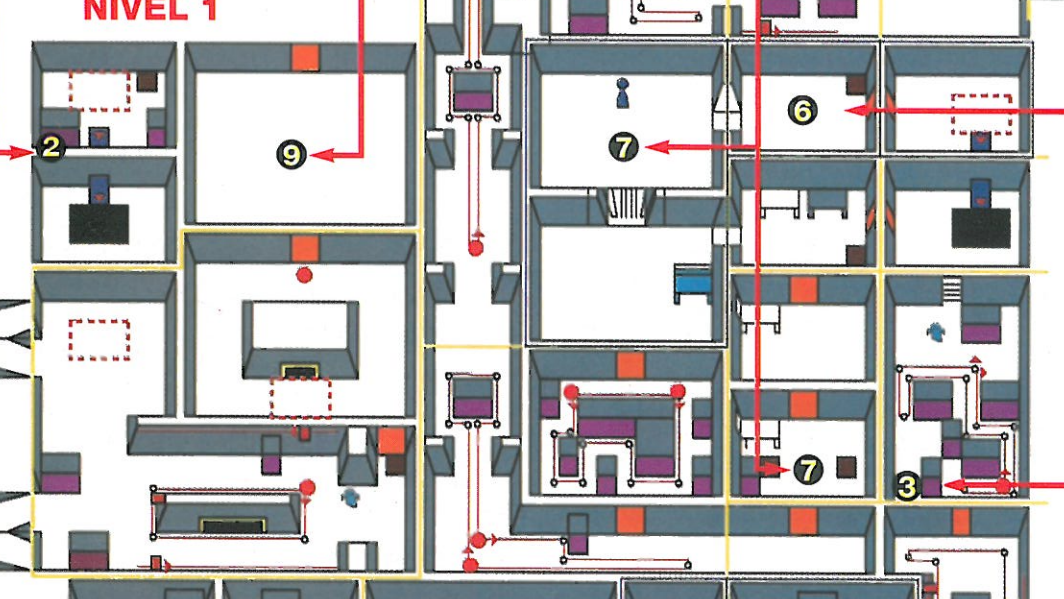
2. Sube a la **2ª planta** por el ascensor. Utiliza la caja y consigue la caja roja. Localiza el ascensor para **volver al nivel 2 desde el B1.**



9. Utiliza la cinta de la izquierda y baja hasta llegar al **Nivel 1**. Contra las marionetas, sitúate en la zona central-derecha y dispáralas.



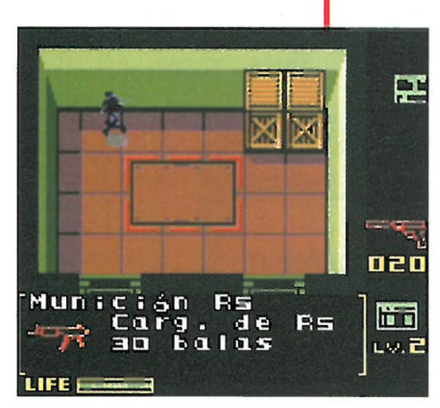
7. Baja, coge las granadas y sobre todo no olvides el **Explosivo Plástico C4** para detonar las paredes. Habla con Harks y vuelve al lugar donde encontraste las Gafas Térmicas.



6. Usa la **caza azul y luego la roja para conseguir las Gafas Térmicas.** Ahora vuelve al punto 5 del Nivel 2 y entra por la **puerta de la derecha con las gafas esquivando el láser.**



3. Utiliza **cuatro veces seguidas la caja amarilla** y por último la **roja.** Baja a la cámara de gas y consigue la **tarjeta de identificación Nº 3.**



1. Nada más entrar, dirígete a las habitaciones de la izquierda para recoger la **caja amarilla** y la **máscara de gas.** ¿O es que ya las tenías?



4. Vuelve al **2º nivel y usa la caja amarilla tres veces seguidas,** la roja, la amarilla y la roja para conseguir la **caja azul.**



NIVEL 2

6

8

2

3

4

5

5. Desde el nivel B1, vuelve a la 2ª planta y usa la **caja amarilla, azul, amarilla, azul y amarilla para aparecer en el punto 5.** Coge lo que puedas y usa la cinta transportadora que hay abajo a la derecha.

NIVEL B1

6

8. **Sitúa el C4 en la pared de la izquierda,** aléjate y detónalo para liberar a Harks. Pasando por la zona de gas del Nivel 1, dirígete al Nivel 2 al punto 5. Recuerda que debes agacharte para avanzar por las máquinas.



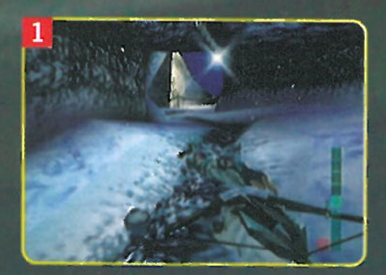


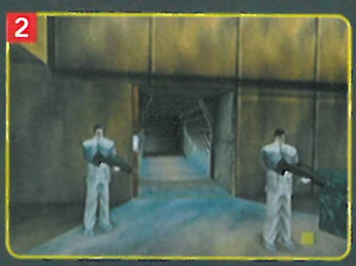
SEGUNDA PARTE

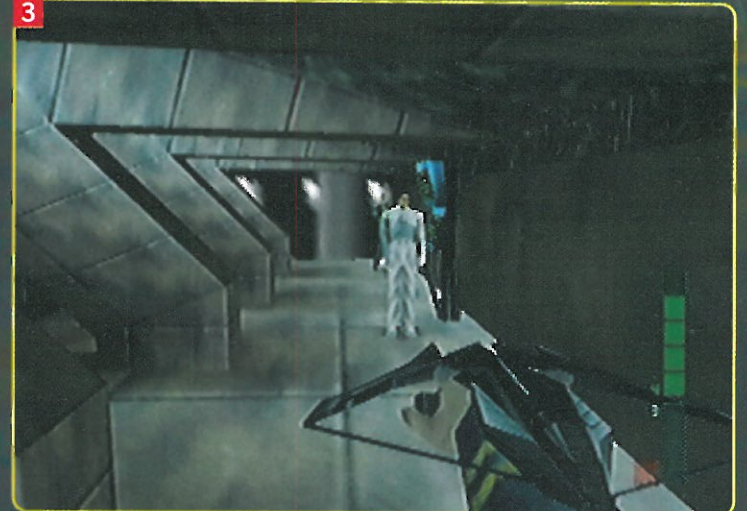
Alienígenas de tamaños y colores variados nos esperan en esta culminación del repaso a las "Misiones Solo" de Perfect Dark. Desenmascararemos a los malos de la historieta, salvaremos el mundo y todo eso, amén de presenciar el apoteósico final (bastante gore, por cierto). Ahora respira hondo, agarra tu pad y disponte a masacrarlos a todos.

5.1 Base Aérea

Infiltración quiere decir entrar en un lugar sin llamar la atención. Y para eso tenemos nuestra ballesta. Equípala y acaba con el guardia que se ve en la lejanía tras doblar la esquina del edificio. Ahora avanza por el túnel. Gira a la derecha, verás dos guardias y una mujer. Señálalos con una flechita sedante a cada uno 1. Recoge ahora el disfraz y unas minas de proximidad saliendo por el otro lado del túnel, en el extremo derecho. Vuelve a la puerta que pasaste antes de entrar en el túnel con el disfraz equipado (y sin armas), pasa al interior del edificio y entra por la puerta que la recepcionista te abrirá 2. Avanza hasta que veas al siguiente agente enemigo y baja por las escaleras mecánicas de tu derecha. Una vez abajo, corre hacia el pasillo de tu derecha y espera allí al hombre del traje oscuro que había al pie de las escaleras, puesto que intentará atacarte a pesar de tu disfraz. Vuelve a guardar el arma y gira dos veces a la derecha siguiendo por ese mismo pasillo para encontrar unas escaleras que suben. Asciende y estarás en la sala de seguridad 3. Saca tu arma y dispara a ambos sujetos. Activa la terminal y saca tu arma, porque el disfraz ya no vale para nada. Vuelve a bajar y machaca unos cinco agentes enemigos antes de continuar recto hasta el final del pasillo y obtener un escudo y una Magnum del agente escondido en el rincón. Abre la puerta y baja en el montacargas 4. Al llegar abajo, sigue el pasillo y llegarás a un enorme hangar . No te acerques a los láser rojos o morirás. Acaba con los guardias desde bien lejos 5 cubriendo tu retaguardia, y bordea el avión por la izquierda para llegar al pasaje del fondo. Continúa subiendo por allí haciendo caso omiso de las diferentes puerta para llegar a la pasarela de embarque del avión.

1


2


3


4


5


CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

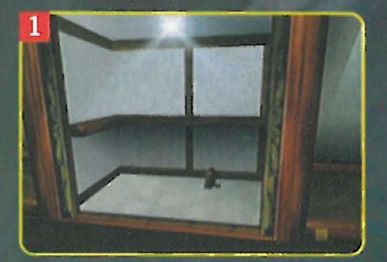
OBJETIVOS: El primero es **penetrar en la base** sin ser descubiertos: el disfraz ayuda bastante. El segundo es **desactivar el sistema de seguridad**, cosa que se hace bastante bien desde la sala de control de seguridad. El último es conseguir **acceso al Air Force One.**

OBJETOS: Comienzas con una **ballesta de dardos sedantes**, unos **prismáticos**, y el **DrugSpy**. Puedes conseguir una **Dragon** de cualquier agente enemigo, **minas de proximidad, un disfraz, un escudo, una K7 Avenger** en la sala de seguridad, y una **DY357 Magnum**.



5.2 AIR FORCE ONE

Encontrar al presidente dentro de su avión no puede ser tan difícil, de modo que allá vamos. Date media vuelta y entra en la sala de la escalera. Allí ataca a los dos guardias a mano descubierta y quítales sus tarjetas para abrir los armarios de los lados y obtener la doble Cyclone 1. Sigue adelante, entra en la sala del piano y recoge el escudo que hay tras la barra del fondo. Sube ahora por las escaleras de la sala donde conseguiste la doble Cyclone. Una vez arriba, ve a la única puerta custodiada por un guardia, túmbalo con los puños y entra en la puerta 2. Tras la charla con el presidente, tendrás que asegurarte de que siga vivo. No avances muy deprisa o se quedará atrás. Saca tus armas y baja de nuevo la escalera. Dirígete ahora de frente abriendo las puertas de la izquierda, mientras despedazas agentes enemigos. En la tercera sala te espera Trent. No le dispares directamente, porque no sirve para nada. En su lugar, céntrate en sus amigos los grandotes 3. Una vez estén ambos bien muertos, sigue por la puerta de la izquierda hasta llegar a una trampilla abierta en el suelo 4. Baja después de limpiar la zona o te atacarán por la espalda. Tras la primera puerta, el señor presi correrá a la cápsula de escape, con lo que habrás completado el segundo objetivo. Ya sólo queda volver a la puerta donde se conectó la nave alienígena y colocar la mina al fondo del todo 5. Luego aléjate deprisa para que no te afecte la explosión, y se acabó.











CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: **Encontrar al presidente** es el primer objetivo. El siguiente es **llevarlo a la cápsula de escape** en la parte más baja del avión. El último se incorpora ya empezada la misión y es **desensamblar el corredor** que une ambas naves, haciéndolo estallar.

OBJETOS: Comienzas con **dos potenciadores de combate y una mina**. Puedes conseguir un **escudo** en la sala del piano, la **doble Cyclone** en los armarios, y una **Laptop gun** de los agentes de DataDyne cuando entren por la fuerza en el avión.

5.3 LUGAR DEL IMPACTO

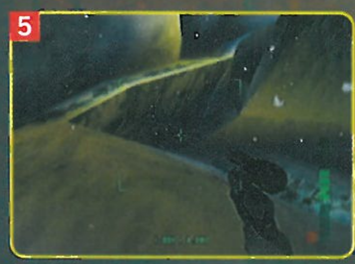
Después del batacazo, todo ha quedado un poco desperdigado, de modo que vamos reuniendo trocitos. Lo primero es darse media vuelta y entrar por la grieta del fondo. Tumba tres agentes enemigos, cruza por el tronco, y llega hasta la nave de Elvis para que te entregue unas minas de proximidad 1. Vuelve ahora al punto de donde partiste para seguir de frente, pasar la primera roca tras adornarle la cabecita a un par de guardias y encontrarte con la cápsula de escape. Acércate y pulsa B para cumplir el objetivo 2. Date media vuelta y sigue el muro de tu derecha hasta encontrar una abertura 3. Gira a la izquierda y cárgate hasta a cuatro agentes enemigos antes de bajar y entrar por el primer hueco en la pared de la derecha, junto a la rueda 4. Toma siempre la ruta de la derecha hasta que vuelvas a salir a cielo abierto. Ya fuera, verás un camino que va pegado a la pared. No lo sigas. En su lugar, métete por el hueco que hay debajo suyo 5. Encárgate de los agentes enemigos desde fuera y entra luego para mirar hacia abajo por el agujero que hay en el suelo. Podrás ver a un hombre exactamente igual que el presidente. Apunta a la almendra y dispara, porque es un clon. Vuelve ahora a introducirte por el túnel cerrado del que viniste para girar a la derecha en la segunda bifurcación. Vuelve a tomar el camino de la derecha en la siguiente, teniendo cuidado con los drones 6. Acércate al presidente para que Trent huya. Si lo desarmas, conseguirás una Magnum. Vuelve ahora atrás y toma el primer pasaje de la derecha para llegar al ovni de Elvis con el presidente. Ya falta menos.

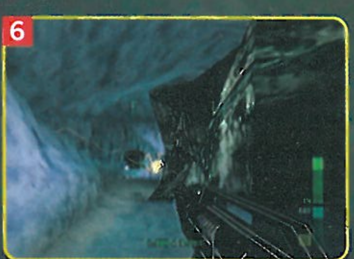












CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

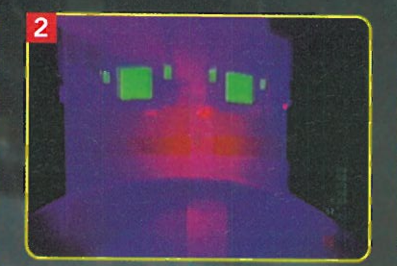
OBJETIVOS: **Desactivar la alarma** de peligro de la cápsula de escape. **Matar al clon del presidente** que se encuentra por allí. **Encontrar y rescatar al verdadero presidente** llevándolo a la nave de Elvis.

OBJETOS: Empiezas con tu **Falcon 2** (ya se nos hacía extraño salir sin ella) equipada con mira telescópica, los **prismáticos**, y las **gafas de visión nocturna**. Elvis nos puede facilitar unas **minas de proximidad**, y de los agentes enemigos podemos conseguir una **K7 Avenger y un rifle de francotirador** que podremos aprovechar más adelante.

6.1 PELAGIC II

Todo un atleta, el amigo Elvis, cómo salta las vallas. En fin, ve a la puerta y dispara a través del cristal (hazlo siempre que puedas) al agente enemigo 1. Sigue avanzando hasta la esquina, donde te cargarás a otro enemigo antes de que active la alarma. Ahora dispara a través de la siguiente puerta hasta limpiar la zona, y avanza después para colarte por la puerta de la izquierda. Hay una cámara a la izquierda en el piso de arriba, y otra a la derecha según bajas por la escalera. Una vez haya quedado todo limpito, sube arriba y colócate las gafas de rayos X. Ve a la máquina y activa sólo los interruptores verdes 2. Ahora baja y activa el interruptor en la parte baja del tubo de la máquina. Vuelve a salir por la puerta por la que entraste y sigue recto para llegar a una escalera a la izquierda y una puerta de frente. Sigue por la escalera. Sube otras escaleras con luz verde 3. Sigue el pasillo y llegarás a la sala de control 4. Acércate al menda de la izquierda para que manipule la máquina. El del centro sacará una Magnum. Tirito a la cabeza, y de paso se la quitas. Vuelve a acercarte al primero para que termine la operación. Baja de nuevo y entra por la puerta de la izquierda para girar luego a la derecha, por donde las cajas 5. Continúa cargándote enemigos a través de las puertas, cruzando un montón de salas hasta llegar a dos puertas, una enfrente y otra a la izquierda. Entra en esta última para encontrarte con Elvis, que está junto al submarino.











CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

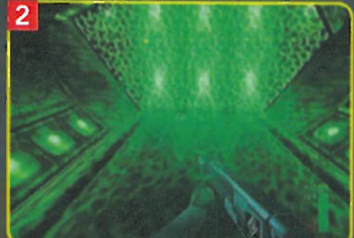
OBJETIVOS: El primero es **desactivar el generador**, esa máquina enorme. El segundo es conseguir que la tripulación **desactive el GPS y el piloto automático.** El tercero es **encontrarte de nuevo con Elvis** y escapar de allí.

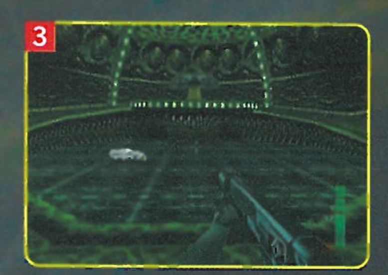
OBJETOS: De salida dispones de tu **Falcon 2 con silenciador**, una **Laptop gun**, **tres bombas N**, y unas **gafas de Rayos X**. Podrás conseguir una **CMP 150** de cualquier enemigo con mono rojo y una **DY 357 Magnum** del operador que intenta revelarse contra los infieles.

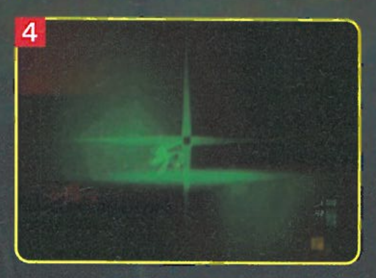
6.2 MAR PROFUNDO

Extraño lugar, pardiez. Sal por la puerta y ponte las gafas de infrarrojos antes de abrir la segunda. Ábrela y cárgate a la gentecilla roja 1. Avanza y verás dos más. Sube ahora la rampa, cruza el corredor, y abre otra puerta Si matas al enemigo de la izquierda antes que Elvis, te has ganado unas minas. Sigue adelante, ya sin visor, e ignora la rampa que baja. Entra por la puerta y dirígete a la izquierda para coger un escudo 2. Ahora vuelve a la rampa que pasaste y baja. Aunque parezca que es un laberinto, todas las salidas están cortadas. Al llegar a una bifurcación adelante-izquierda, gira a la izquierda. Sigue avanzando para llegar a la sala del teletransportador 3. Acaba con el alto y sus dos amigos que esperan a ambos lados de la puerta. Elvis pondrá en marcha el teletransportador. Vuelve atrás hasta el pasillo donde cogiste el escudo, pero ve ahora a la derecha. Cruza el teletransportador y Elvis te dará su Farsight Gun. Equipa la segunda opción y pulsa R. El arma se dirigirá a los enemigos automáticamente. Cuando veas la silueta, dispara 4. Sigue adelante, cruzando la sala circular, llenita de enemigos. Ahora ve por la derecha y llegarás a la sala donde Elvis puede desactivar la mega-arma de Cetan 5. Sal y ve por la otra puerta hasta que te metas en otro teletransportador. Entra para encontrarte con el Dr Carroll 6. Tienes un minuto para salir de la base. Apareces junto al primer teletransportador. Ignora a los enemigos 7 y corre como un poseso al principio del nivel.



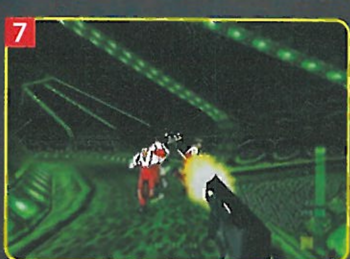












CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Lo primero es **reactivar los teletransportadores** con la ayuda de Elvis. Después tendremos que **sabotear el arma Cetan**, también contando con Elvis. El tercero es **salir vivo.**

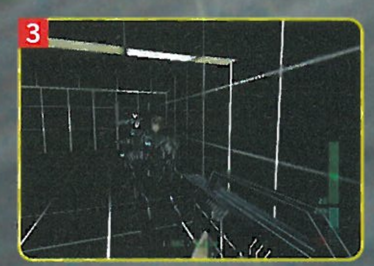
OBJETOS: Empiezas con tu **Falcon 2, una escopeta, y el visor de infrarrojos**. Puedes conseguir un **escudo y una CMP 150.**

7 INSTITUTO CARRINGTON

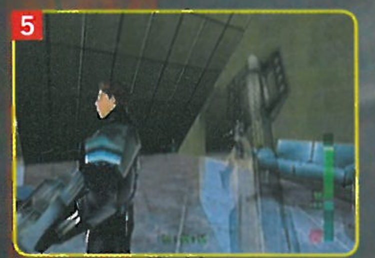
El Instituto Carrington está siendo atacado, y Joanna con un traje de noche poco apropiado. Lo primero es doblar la esquina y machacar a tu primer Skedar 1. Recoge su Mauler y sube en el ascensor de tu izquierda. Ve a la derecha y entra en la primera puerta. Encárgate primero del enemigo de la izquierda, ya que un rehén se defiende sólo 2. Si uno de los dos sale indemne, te ganarás un Devastator. Si quieres, puedes utilizar un potenciador de combate para que todo sea más fácil. Ve a la habitación de la derecha y repite la operación con otros dos rehénes. Ahora baja de nuevo y entra en la sala de entrenamiento virtual. Dirígete rápidamente a la parte de atrás para evitar que fusilen a tus compañeros 3. Ve ahora a la derecha y entra en la sala de armamento. Salva a tus compañeros y utiliza la terminal de ordenador para abrir el cristal que cubre el arma experimental 4. Cógela, equípala, y activa la segunda opción para camuflarte según te diriges a la rampa del principio de la fase 5. Baja y sigue recto para llegar al hangar, donde has de utilizar el Data Uplink en la nave enemiga 6. Vuelve a la rampa y, en vez de subir, entra en la puerta de su derecha. Misión OK.













CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Lo primero, **rescatar a los posibles rehénes.** Después nos encargaremos de **recuperar el arma experimental** en la sala de armamento. Por último, **desactiva la bomba** en la nave enemiga.

OBJETOS: Comienzas con la **AR34** que le arrebataste al guardia al comienzo de la fase, **un láser, potenciadores de combate, y el Data Uplink**. Puedes conseguir un **Mauler** y una **RC-P120** de los enemigos.

8 NAVE DE ATAQUE

Increíble, hasta los malos como Cassandra tienen responsabilidades morales. Sal de la celda, equipa el cuchillo y su segundo uso. Ahora lánzaselo al primer Skedar que encuentres 1. Espera a que el veneno haga efecto y coge su Mauler. Mata otro Skedar mientras das la vuelta a la sala para llegar a las tres máquinas que ponen en funcionamiento el escudo. Hazlas estallar 2. Sube en el ascensor y, al salir, encontrarás a Elvis, con una de las vestimentas más horteras que se han visto en la historia de los videojuegos. Pero te dará tu AR34. Sigue adelante y ayuda a los Maians a acabar con los Skedar antes de subir por el ascensor de tu derecha. Mata un Skedar arriba y entra por la primera puerta. Entra por la siguiente puerta a la derecha para cargarte un Skedar y coger el escudo sobre la mesa 3. Sal por la otra puerta para machacar un Skedar que está al fondo. Sigue por la puerta de enfrente para entrar por la siguiente a la izquierda. Estás en la sala de navegación 4. Elvis se mostrará encantado de poder echarle un vistazo. Ahora da igual por donde salgas, ya que es simétrico, pero has de ir por los pasillos oscuros hasta encontrar una rampa ascendente, junto a una puerta azul que no se abre 5. Ahora avanza matando algún que otro Skedar hasta llegar a una puerta azul. Destroza al par de Skedar que campan por allí, sube la rampa, y Elvis se pirará a "asegurar el perímetro" (así le llamarán en su planeta a huir descaradamente). Sube en un par de ascensores hasta la sala de mandos 6. Acaba con todo lo que se mueva y encañona la puerta, ya que puede ser que entren más bichejos repugnantes antes de que vuelva Elvis. En el momento en que el cabezón pise la sala, se acabó.



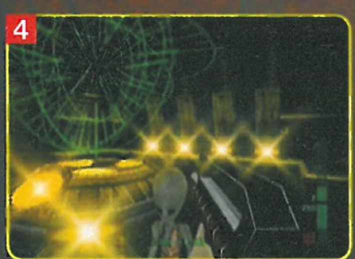




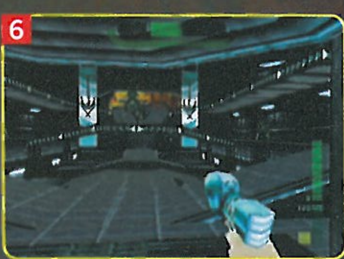
CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: Empezaremos por **desactivar el escudo de la nave** disparando a los tres dispositivos del principio de la fase. Luego habrá que **acceder al sistema de navegación** para que Elvis haga su trabajo. Por último, tendremos que **hacernos con el puente de mando** de la nave.

OBJETOS: Comienzas con un triste **cuchillo**, pero puedes conseguir una **Mauler, una Callisto NTG, y una Phoenix**, además de la **AR34** que te entrega Elvis.





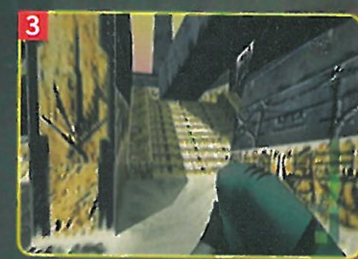


9 RUINAS SKEDAR

Comienza por equiparte con la función secundaria de la Callisto NTG que llevas encima y el R-Tracker, para localizar los pilares principales del templo Skedar. Avanza para acabar con un Skedar. La mejor táctica contra ellos es disparar mientras retrocedes a un lugar estrecho, donde puedas fusilarlos sin prisa. Una vez bordeado el muro, encontrarás un Skedar camuflado y otro al descubierto 1. Machácalos a ambos y pon un target amplifier o vuela el obelisco, dependiendo de si es uno de los principales. Utiliza para volar los obeliscos principales la segunda función del Devastator. Si acabas con los cinco, tendrás como recompensa una doble Phoenix. Sigue adelante para matar otro Skedar. Date la vuelta rápidamente y acaba con otro. Hay otro más camuflado en el siguiente corredor. LLega hasta la bifurcación, acaba con dos Skedar más y gira a la derecha para encontrar el siguiente obelisco 2. Ahora vuelve y ve por la izquierda. Gira a la derecha, acaba con el Skedar del fondo y avanza para encontrar otro obelisco. A la derecha tienes a dos enemigos. Sigue por allí después de matarlos para encontrar unas escaleras que llevan a un escudo 3. Subiendo por el otro lado está otro obelisco (si tienes que volarlo, apunta bien alto). Detrás de la pared hay dos Skedar y el último obelisco. Vuelve hasta donde tomaste la segunda bifurcación a la derecha y sigue recto. Acaba con los dos enemigos del cañón, crúzalo por la izquierda, y asciende. Baja y acaba con un Skedar. Si sigues el estrecho camino de la derecha, puedes conseguir un escudo nuevo. Vuelve a las columnas y equipa las gafas de infrarrojos para ver la parte débil de la pared (la que reluce). Vuela la pared con el Devastator o con la segunda función de las Phoenix 4. Sigue el corredor hasta llegar a una puerta. Entra y coloca la roca sobre el símbolo para activar el puente 5. Crúzalo y ponte las gafas de infrarrojos para ver mejor a los pequeños Skedar 6. Sigue adelante hasta una rampa a la derecha. Sube por allí para atacar desde arriba a los dos Skedar de la siguiente sala 7. Baja, coge sus Slayers, sal y vuelve a subir la rampa para cruzar la pasarela ,atar a otro Skedar y llegar a la sala siguiente. Cruza una puerta más para llegar a esta sala con 8 puertas verdes 8. Crúzala deprisa matando a los pocos Skedar que salen y abre otras dos puertas para llegar al líder Skedar. Lo primero es poner su escudo de color verde para que se agache bajo la estatua 9. Luego apuntaremos a las puntas secundarias de ésta 10. Y por fin, haremos caer la última punta sobre el jefe en el momento que esté agachado delante 11.

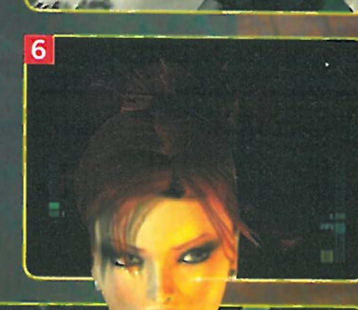


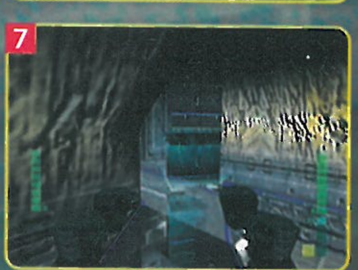








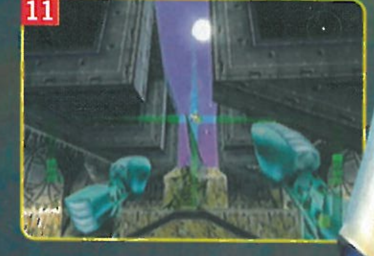












CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS: El primero es ponerle un **Target Amplifier** a cada uno de los pilares principales para que los Maians los vuelen. El segundo es **activar el puente** para poder llegar al santuario. El tercero es **asesinar al líder Skedar** y poner punto final a todo el lío que se ha armado.

OBJETOS: Comienzas bien provisto, con tu **Falcon 2** con mira telescópica, una **Callisto NTG**, una **Devastator**, un **visor de infrarrojos**, un **R-Tracker**, y **tres Target Amplifier**. Puedes conseguir además un **Reaper, un Mauler, y un Slayer.**

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION

CONCURSO

EL REY HA VUELTO. Y PARA DEMOSTRAR QUE REGRESA CON FUERZA, TE DESAFÍA A PARTICIPAR EN UN ALUCINANTE CONCURSO. ¿LISTO?

SORTEAMOS

20 JUEGOS TURSOK 3



SOPA DE LETRAS

ENCUENTRA A LOS TRES PROTAGONISTAS DE TUROK 3

O	R	E	Y	L	L	I	W	I	M
A	C	H	I	L	I	P	U	E	X
R	O	X	E	I	B	A	L	O	L
B	I	G	O	R	L	L	T	Y	U
H	N	N	H	P	E	S	O	J	X
A	C	O	J	I	G	U	Y	A	S
U	B	D	N	S	E	F	A	O	R
T	R	A	X	A	D	O	R	N	A
A	D	R	O	P	I	J	T	O	V
I	M	E	S	S	H	O	F	I	T

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " TUROK 3 ".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un cartucho de Turok 3 para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 28 de Agosto y 28 de Septiembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: __________ PROVINCIA: __________

CP: __________ TELÉFONO: __________

RESPUESTAS: 1: ____________________

2: __________ 3: __________

Pueblo Lavanda

El Pueblo Lavanda posee la Torre Pokémon, un lugar donde las criaturas fallecidas descansan. Sagrado y iencantado!...



¡VUELVE!
No olvides volver a Pueblo Lavanda para...
•Resolver la Torre Pokémon cuando tengas el Scope Silph.

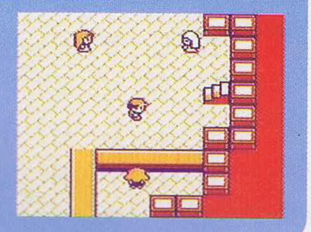
Pokétruco
Hay ítems secretos escondidos en el mundo Pokémon; en árboles, rocas, caminos...
Se parece mucho a «Legend of Zelda: Link's Awakening», de GB. Si un lugar parece raro, busca bien en los alrededores para conseguir ítems.

No lo olvides

1 Torre Pokémon

Puedes entrar en la Torre siempre que quieras, pero, sin el Silph Scope no podrás capturar ningún Pokémon.

Cuando tengas el Scope, ve a mirar los trucos para la Torre Pokémon que encontrarás unas páginas más adelante. Hay unos pocos Pokémon Tipo Fantasma que puedes capturar, y que te vendrán de perilla.



2 Tienda

Esta tienda es el primer lugar donde puedes comprar Revivir, uno de los objetos más útiles de todo el juego.

Puede resucitar a un Pokémon derrotado en la misma batalla, permitiéndoles terminar el combate que empezaron. Compra varios antes de batallar contra los Líderes.



Lista de precios

Súper Ball	600	Antídoto	100
Súper Poción	700	Antiquemar	250
Revivir	1.500	Antihielo	250
Cuerda Huída	550	Antiparalizar	200
Súper Repelente	500	–	–

3 Centro Pokémon

4 El señor Bautista



¿Has cambiado el nombre de tus Pokémon, y luego te has arrepentido de hacerlo? ¡Este señor te ayudará!

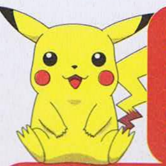
Este extraño individuo te permite cambiar el nombre de cualquier Pokémon, ¡e incluso te dirá si el nombre elegido es bueno o no! Cuando estés cansado de luchar, ven a divertirte a este lugar. Lo encontrarás de lo más pintoresco.

5 La casa del Sr. Fuji

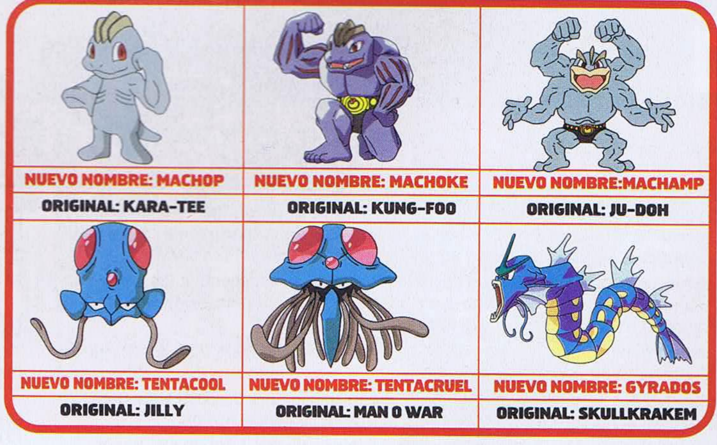


El Sr Fuji lleva un Centro Pokémon de voluntarios, pero el pobre ha sido secuestrado por una fuerza maligna.

Los rumores hacen pensar que está secuestrado en algún lugar de la Torre Pokémon, pero será mejor que de momento lo olvides, por lo menos hasta que tengas Silph Scope entre tus objetos. Tú a lo tuyo...



Cuando Pokémon fue llevado a los Estados Unidos, Nintendo modificó los nombres de las criaturas unas cuantas veces antes de tomar una decisión. Aquí hay unos cuantos...





Hacer dinero

El dinero es importante en Pokémon, especialmente cuando has terminado el juego y quieres comprar a Porygon en el Cambio de Monedas.

Aquí tienes unas pocas maneras de hacer fortuna rápidamente en el maravilloso mundo Pokémon. Utilízalas y compra todo lo que quieras.

- VENDER PEPITAS EN LAS TIENDAS POR 5,000.
- LUCHAR CONTRA TODOS LOS ENTRENADORES QUE VEAS.
- USAR EL ATAQUE "DIA DE PAGO" (MEOWTH LO TIENE) O UTILIZA LA MT 16 DE LA RUTA 12.
- LUCHAR CONTRA EL ALTO MANDO UNA Y OTRA VEZ PARA CONSEGUIR MUCHO DINERO.

La guía de Oak

Más preguntas contestadas por el Profesor sabio en Pokémon...

Puede que piense que es una pregunta tonta, pero, ¿qué significa "Pokémon"?

■ Cuando Pokémon fue creado en Japón, se llamó Pocket Monsters (Monstruos de Bolsillo). Alguien tenía registrado este nombre en Norteamérica, así que Nintendo tuvo que cambiar el título del juego. Muchos jugadores japoneses ya habían acortado el nombre del juego a "Pockemon". El cambio de nombre estaba casi "cantado".

He oído rumores sobre un PC invisible en Ciudad Azulona. ¿Me puedes decir si existe de verdad?

■ ¡Sí que existe! Ve al hotel de la parte de abajo, a la derecha de la ciudad. Camina hacia el muro de más a la derecha y haz que Ash mire hacia arriba, de manera que quede en el cuadro de enmedio. Pulsa Ⓐ y ¡encenderá un PC fantasma que nadie más puede ver!

He estado intentando capturar un Ditto desde que se dejó de proyectar el Nodo, pero siempre se me escapan. ¿Alguna ayuda?

■ Hay una buena manera de capturar un Ditto. Pon un Magikarp de bajo nivel en la cabeza de tu equipo y deja que Ditto se transforme en él. Ahora está literalmente indefenso y ¡es más fácil de capturar que un pistacho!

Tengo el Buscaobjetos que me dio su ayudante, Profesor Oak, ¡pero no encuentro nada! ¿Dónde debería buscar?

■ En el S.S. Anne, examina los cubos de la cocina y tendrás una Súper Ball. Úsalo cerca de la salida de Calle Victoria y te harás con un Restaurar Todo. Además, utilízalo en la Ruta 17, por el lado derecho del Camino de Bicis, para tener un Más PP. Y, lo mejor, utiliza siempre el Buscaobjetos en túneles subterráneos. El camino de la Ruta 7 esconde una Pepita, mientras que el de la Ruta 5 tiene un Restaura Todo y un ESPECIAL X.

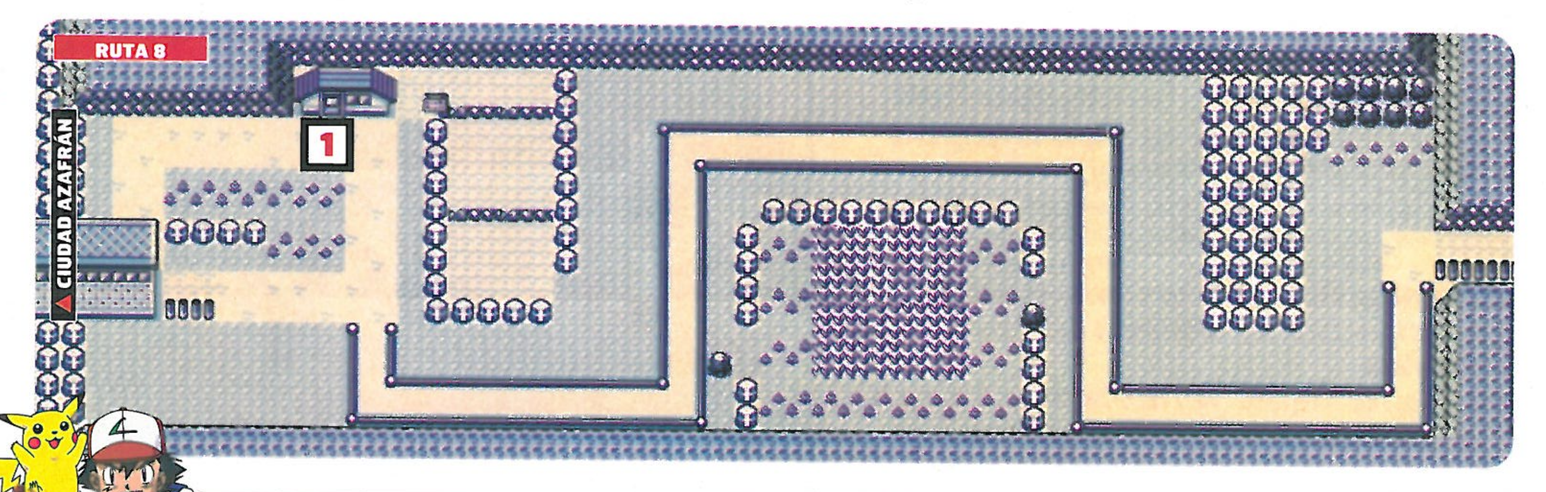
Ruta 8

En esta ruta encontrarás un nuevo camino subterráneo, esta vez hacia Ruta 7 y Ciudad Azulona.

Pokétruco

Antes de enseñar una MT a un Pokémon, consulta su ficha de datos en esta guía.

No hay razón para, por ejemplo, enseñar Hiper Rayo a Gyarados, porque lo aprende mediante subidas de nivel. Enséñaselo a otro Pokémon.





Trucos Entrenador

La Ruta 8 te pondrá cara a cara contra nueve Entrenadores, y fuertes Pokémon entre N 22 y N 26.

¡Y juegan sucio! Cuidado con Pokémon Venenosos y Eléctricos, como Koffings y Muks.

1 Pasaje subterráneo

Este edificio al norte de la entrada permite que te relajes en un lugar donde no hay batallas que librar.

Baja por aquí para llegar a Ciudad Azulona, que tiene uno de los mayores Centros comerciales del Mundo Pokémon. Te toca ir de compras, joven Ash.



BONUS MALUS

Encontrar a Mew

Hay gente que dice que, si intercambias un Pokémon con Surf a otro cartucho, verás a Mew.

En teoría, antes de que el S.S. Anne se vaya, puedes usar Surf para ir a una isla y encontrar a Mew. ¡Son mentiras, todo mentira!



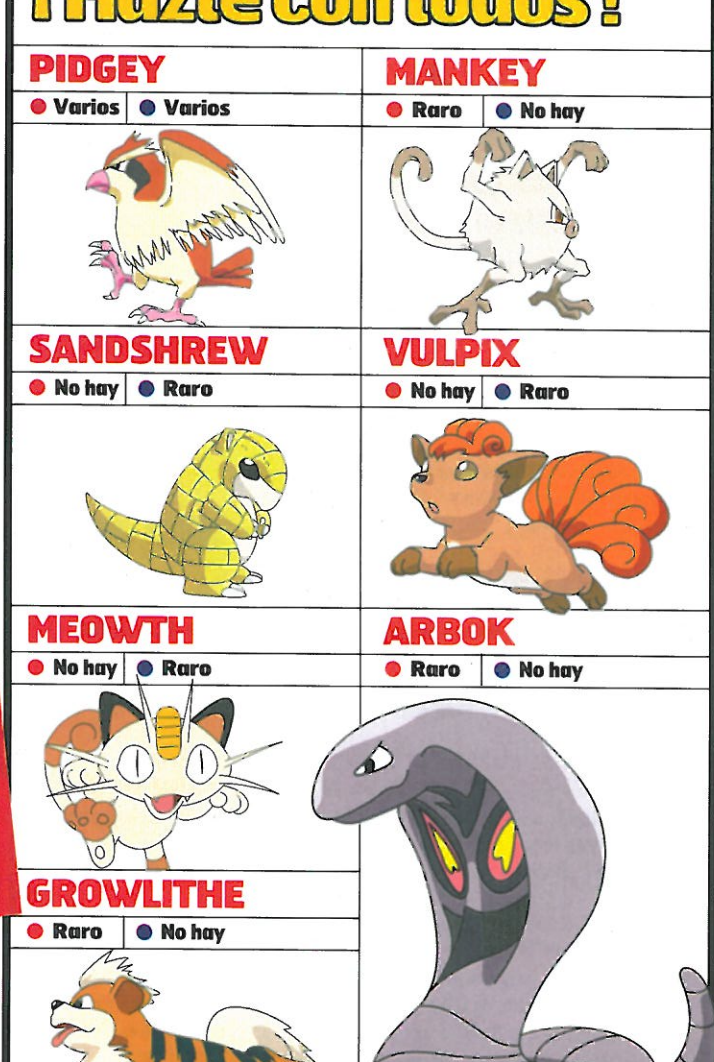
Take good care of MEW.

Pokétruco

Si eres poseedor de un cartucho Rojo, es tu oportunidad de conseguir una criatura exclusiva, el temible Growlithe.

¡Pero cuidado! A veces usa el ataque Rugido para poner a tus Pokémon en retirada, así que duérmelo antes de lanzarle Poké Balls.

¡Hazte con todos!

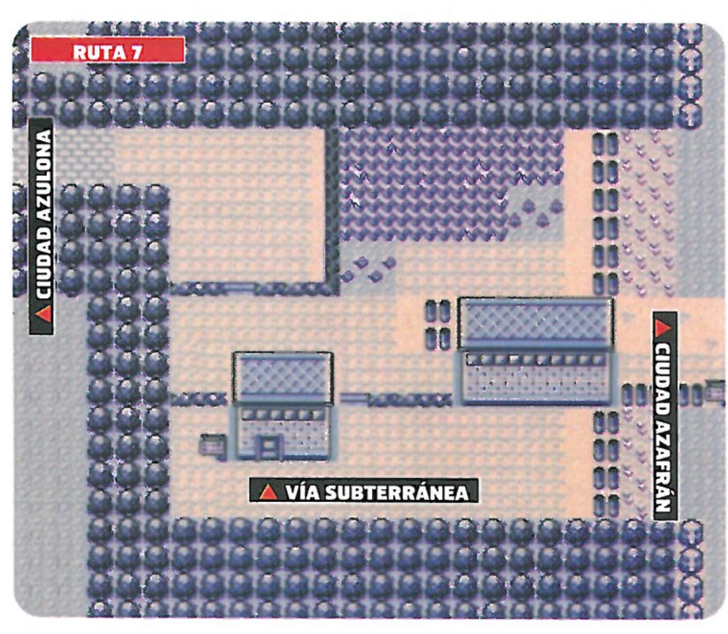


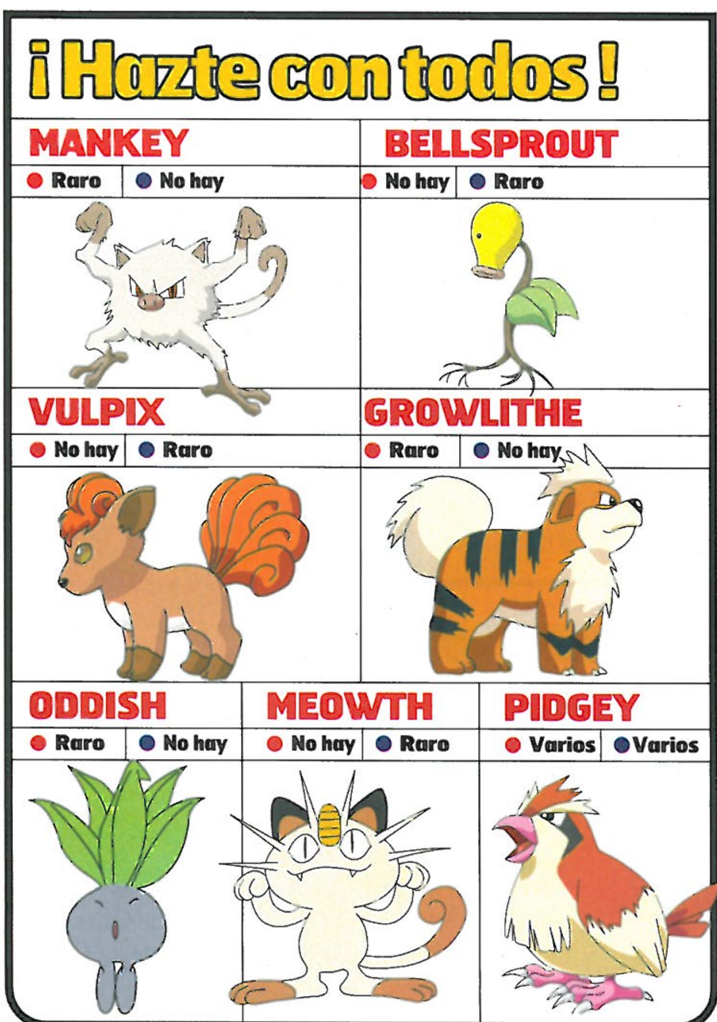
Pokémon	● (Rojo)	● (Azul)
PIDGEY	Varios	Varios
MANKEY	Raro	No hay
SANDSHREW	No hay	Raro
VULPIX	No hay	Raro
MEOWTH	No hay	Raro
ARBOK	Raro	No hay
GROWLITHE	Raro	No hay



Ruta 7

Nada importante, excepto un terreno de hierba con muchos y raros Pokémon...





#047 PARASECT

El insecto huésped es vaciado de energía por los hongos de su espalda. Parecen ser ellos los que piensan.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Paralizador	Planta
–	Chupa Vidas	Bicho
Nv 30	Espora	Planta
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 48	Desarrollo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Planta
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Paras ▶ Parasect (Nv 24)

#048 VENONAT

Los grandes ojos de Venonat actúan como radares. En un lugar iluminado se ve que en realidad son grupos de ojos muy pequeños.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Anulación	Normal
Nv 24	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 27	Chupa Vidas	Bicho
Nv 30	Paralizador	Planta
Nv 35	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 38	Somnífero	Planta
Nv 43	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)

#049 VENOMOTH

Las escamas de polvo de las alas de Venomoth son difíciles de quitar. También tienen veneno que fluye al contacto.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Anulación	Normal
–	Polvo Venenoso	Veneno
–	Chupa Vidas	Bicho
–	Paralizador	Planta
Nv 38	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 43	Somnífero	Planta
Nv 50	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/veneno
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)

#050 DIGLETT

Diglett prefiere los lugares oscuros. Pasa tiempo bajo tierra, aunque puede aparecer en cuevas asustando a los visitantes.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 15	Gruñido	Normal
Nv 19	Excavar	Tierra
Nv 24	Ataque-Arena	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 40	Terremoto	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

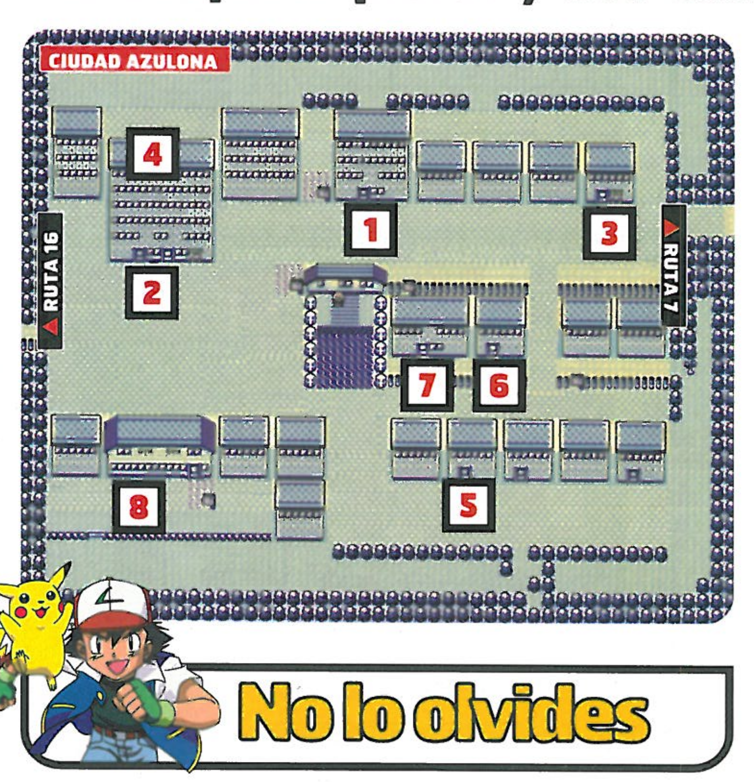
Tipo	Tierra
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Diglett ▶ Dugtrio (Nv 26)

Ciudad Azulona

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Azulona para...
•Ya con Surf, remar por el lago para conseguir una Máquina Técnica gratis.

¡Tanto que ver, tanto que hacer...! Tienes una enorme tienda que explorar y una Guarida Rocket que encontrar.



Lista de precios

Primera Planta	
Súper Ball	600
Súper Poción	700
Revivir	1.500
Súper Repelente	500
Antiquemar	250
Antihielo	250
Despertar	200
Antiparalizar	200
MT 01, Mega Puño	3.000
MT 02, Viento Cortante	2.000
TM 05, Mega Patada	3.000
TM 07, Perforador	2.000
TM 09, Derribo	3.000
TM 17, Sumisión	3.000
TM 32, Doble Equipo	1.000
TM 33, Reflejo	1.000
TM 37, Bomba Huevo	2.000
Tercera Planta	
PokéMuñeca	1.000
Piedra Fuego	2.100
Piedra Hoja	2.100
Piedra Trueno	2.100
Piedra Agua	2.100
Cuarta Planta	
Directo	650
Protección Especial	700
Precisión X	950
Ataque X	500
Defensa X	550
Velocidad X	350
Especial X	350
Calcio	9.800
Carburante	9.800
Hierro	9.800
Proteínas	9.800
Más PS	9.800
Azotea	
Agua Fresca	200
Refresco	300
Limonada	350

No lo olvides

1 Mansión Azulona



▲ Este es el único sitio en todo el juego donde encontrarás un Eevee.

No encontrarás mucho aquí, excepto un PC en la primera planta que puedes utilizar para coger o dejar ítems y Pokémon.

Si te adentras por la puerta secreta que hay en la parte de atrás de la mansión, entre dos líneas de piedras, encontrarás un sorprendente Pokémon llamado Eevee. ¡Es tan bonito que nos lo comeríamos...! No, no penséis mal.



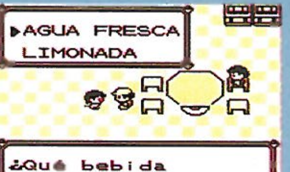
2 Departamento de Ventas

¡Compra hasta que se te caigan las manos! Esta megatienda tiene todo lo que un PokéManíaco puede desear.

Aquí hay muchos objetos que no verás en ningún otro lugar. Además, habla con todo el que veas para conseguir ¡MTs gratis!

3 Centro Pokémon

4 Trabajo sucio



Cuando estés en la azotea del Departamento de Ventas, asegúrate de sacar una bebida de la máquina expendedora que encontrarás.

Dale una bebida a uno de los guardias sedientos, ¡y te dejarán pasar! Eso hará que te muevas mucho más fácilmente por el Mundo Pokémon.

5 El Monedero



Habla con la gente de Ciudad Azulona y verás que están obsesionados con las apuestas del Rincón del Juego.

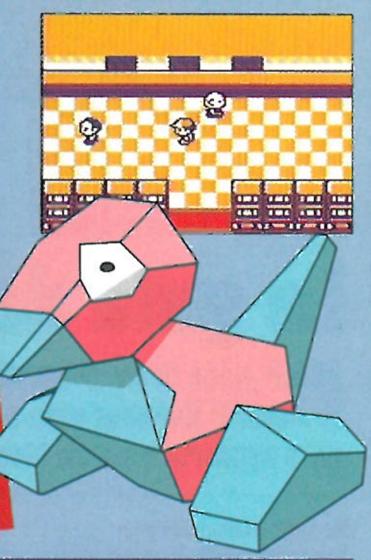
El chico de este restaurante te dará un Monedero, esencial si quieres jugar a las tragaperras y ganar montones de dinero. Con la pasta podrás conseguir un montón de raros Pokémon. Aprovecha la ocasión.



6 Cambio de Monedas

Si ganas dinero en las tragaperras de Rincón del Juego, podrás cambiar tus inmerecidas ganancias por Pokémon.

De hecho, este es el único sitio donde se pueden encontrar ciertas especies de Pokémon, incluido el raro Porygon.



Pokétruco

Porygon sólo puede ser conseguido en el Rincón del Juego, y te llevará meses hacerte con las monedas necesarias.

Mejor, espera hasta haber finalizado el juego, entonces lucha contra el Alto Mando hasta conseguir las monedas suficientes para poder comprar a Porygon.

Cambio Monedas, Pokémon Azul

Abra	120	Pinsir	2.500
Clefairy	750	Dratini	4.600
Nidorino	1.200	Porygon	6.500

Cambio Monedas, Pokémon Rojo

Abra	180	Dratini	2.800
Clefairy	500	Scyther	5.500
Nidorina	1.200	Porygon	9.999

Cambio Monedas, MTs, ambas versiones

MT 23, Furia Dragón	3.300	MT 50, Sustituto	7.700
MT 15, Hiper Rayo	5.500	–	–

7 El Rincón del Juego



Habla con la gente para que te den monedas gratis. Si pulsas Ⓐ mientras caminas, encontrarás monedas secretas.

Pero de momento no te preocupes por jugar. Ve y habla al Rocket de la parte de atrás, junto al póster, para entrar a la Guarida Rocket/CG. Tienes trucos para esta parte del juego algo más adelante.

Pokétruco

Este truco para el Rincón del Juego sólo funciona si tienes una Super Nintendo, un Super Game Boy y mando con autodisparo.

Ve a la máquina sobre la mujer que dice 'Creo que estas máquinas están trucadas'. Deja puesto el autodisparo y ¡mira cómo se llena tu monedero!

8 Gimnasio



El Gimnasio de Erika es una zona llena de arbustos, y no podrás desafiarla hasta haber cortado los pequeños arbolillos.

Sus compañeros Entrenadores no son muy difíciles, sobre todo si tienes los niveles de tus Pokémon bien altos. Porque los tienes altos, ¿verdad? Eliminados sus compañeros, ¡a por el título de Erika!

#051 DUGTRIO

Un equipo de Digletts trillizos. Dugtrio puede excavar hasta a 110 km/h. Por ello, la gente piensa que se trata de un terremoto.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Excavar	Tierra
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 35	Cuchillada	Normal
Nv 47	Terremoto	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Diglett** ▶ **Dugtrio** (Nv 26)

#052 MEOWTH

Meowth parece ser más activo por la noche. Adora las cosas brillantes y redondas, y no puede resistirse a recogerlas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 12	Mordisco	Normal
Nv 17	Día de Pago	Normal
Nv 24	Chirrido	Normal
Nv 33	Golpes Furia	Normal
Nv 44	Cuchillada	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	– ● –

EVOLUCIÓN: **Meowth** ▶ **Persian** (Nv 28)

#053 PERSIAN

La gema de su frente brilla con luz propia. Camina con la gracia y elegancia de una orgullosa reina.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Mordisco	Normal
–	Día de Pago	Normal
–	Chirrido	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 51	Cuchillada	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	– ● –

EVOLUCIÓN: **Meowth** ▶ **Persian** (Nv 28)

#054 PSYDUCK

Está siempre atormentado por fuertes dolores de cabeza. Usa poderes psíquicos pero no se sabe si los controla o no.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 28	Látigo	Normal
Nv 31	Anulación	Normal
Nv 36	Confusión	Psíquico
Nv 43	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Psyduck** ▶ **Golduck** (Nv 33)

Líder Pokémon #4

Si ya has terminado con los amigos de Erika, no deberías tener problema en machacar los cuatro Pokémon de la Líder.

Erika mola porque usa un Tangela, un raro Pokémon que no podrás cazar hasta mucho, mucho después..



Pokétruco

Cuando estés en el tejado del Departamento de Ventas, asegúrate de hablar a la niña sedienta.

A cambio de Agua Fresca te dará la MT 13, Rayo Hielo; Refresco por la MT 48, Avalancha; o Limonada por la MT 49, Triataque.

Erika

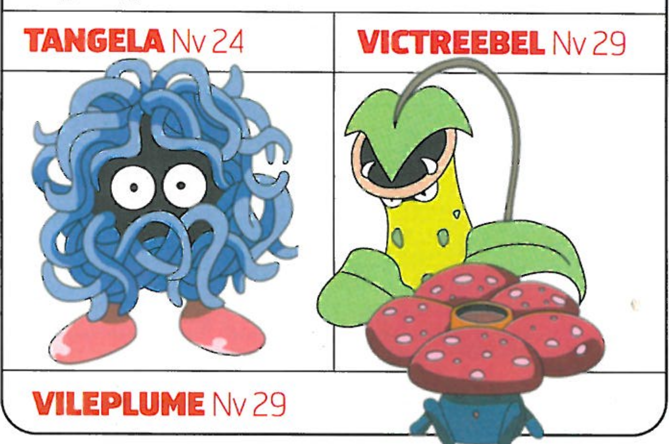
Erika es una amante de la naturaleza, y cuida las plantas bonitas... ¡y también los temibles Pokémon Planta!

Equipo de Erika

TANGELA Nv 24

VICTREEBEL Nv 29

VILEPLUME Nv 29





Trucos para Erika

Muchos Pokémon pueden aguantar bien contra el equipo de Erika, pero evita usar Tipos de Agua, Eléctrico y Tierra. Si tu equipo está bien entrenado, Erika caerá a tus pies en pocos segundos.

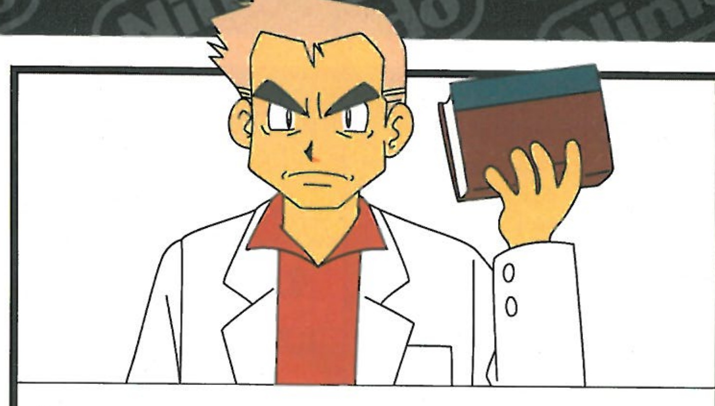
Premios Erika

MEDALLA ARCOIRIS

Eleva la fuerza de ataque de los Pokémon, y te obedecen todos los Pokémon de N 50 o menor.

MT 21, MEGA AGOTAR

Roba energía de los Pokémon enemigos para ¡dártela a ti!



La guía de Oak

¿Qué? ¿¡Aún tienes preguntas para el Poké Profesor!? Daremos paso a otra clase magistral para ayudarte a ser un Maestro Pokémon.



He leído mucho sobre un Pokémon secreto llamado Mew. ¿Existe o son tonterías sensacionalistas?

■ Mew EXISTE, pero no lo encontrarás en tu versión de Pokémon. En el juego japonés **Pocket Monsters,** consigues a Mew cuando completas las 150 criaturas. Sin embargo, no ocurre en la versión europea (por eso la pantalla que tenemos está en inglés). Aún así puedes tener a Mew en tu cartucho si consigues hacerte con un cartucho japonés, o lo intercambias con un chico japonés mediante un Cable Link enorme... ¡Así está la cosa!

Mi amigo dice que hay trucos para conseguir a Mew...

■ Mira, ¡tu amigo está tonto! Hay cientos de rumores sobre trucos para conseguir a Mew en Pokémon. Pero ninguno funciona, ¡NINGUNO!

¿Necesitas todas las MO y MT para terminar el juego?

■ Necesitas todas las MO, menos Volar, si quieres completar la aventura. En verdad no necesitas conseguir todas las MT, pero contienen poderosas habilidades que pueden hacer mucho más fácil el camino.

Derroté a Zapdos. ¿Se puede conseguir en algún sitio más?

■ ¡No! Sólo hay un Zapdos, un Articuno, un Moltres y un Mewtwo.

Aquí tienes unos cuantos ejemplos más de cómo cambiaron los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego al inglés. Busca más por toda la guía.



NUEVO NOMBRE: LAPRAS	NUEVO NOMBRE: ELEVEE	NUEVO NOMBRE: AERODACTYL
ORIGINAL: NESS	ORIGINAL: EON	ORIGINAL: PTERA
NUEVO NOMBRE: GASTLY	NUEVO NOMBRE: HAUNTER	NUEVO NOMBRE: GENGAR
ORIGINAL: SPIRIT	ORIGINAL: SPECTRE	ORIGINAL: PHANTOM



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



















Por sólo 950 PTA

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

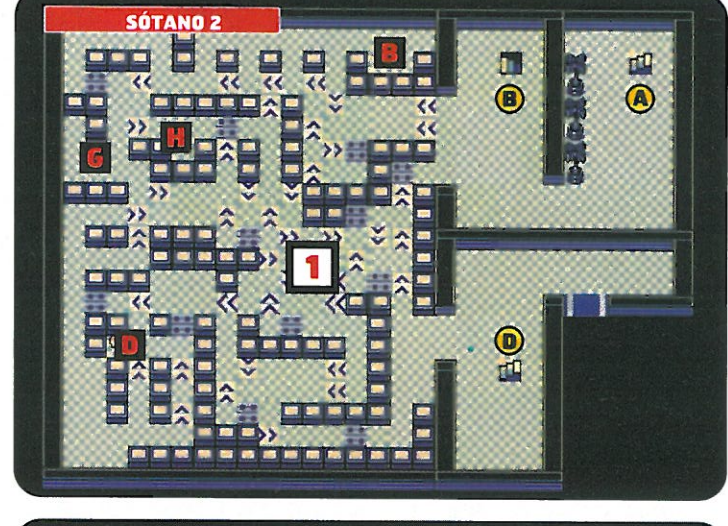
Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números **902 120 341 ó 902 120 342.**

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

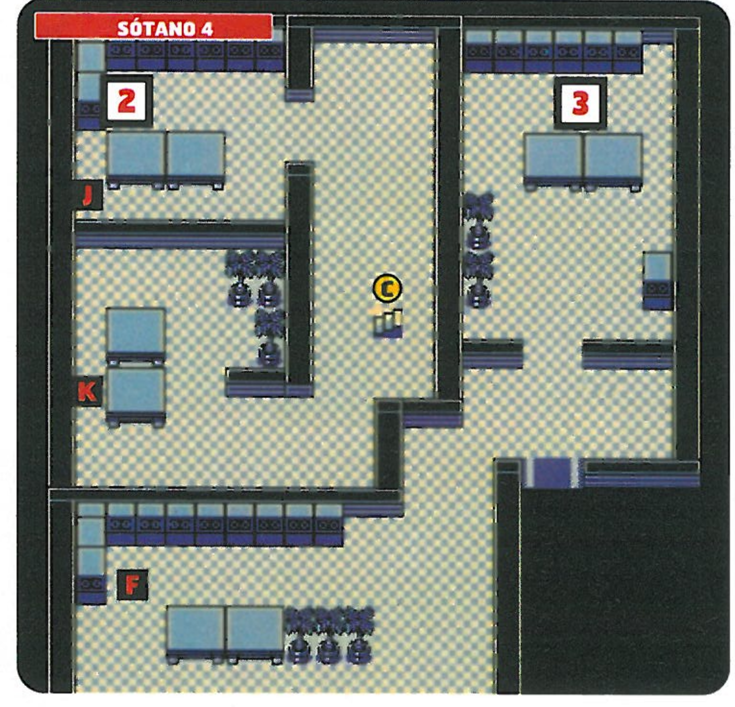
Guarida Rocket CG

Una vez eliminado el Rocket de la parte trasera del Rincón del Juego, presiona Ⓐ en el póster de al lado. Pulsa el interruptor y ¡a explorar la Guarida!









No lo olvides

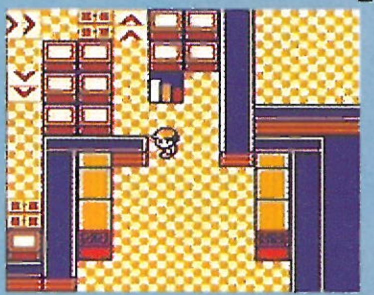
Trucos Entrenador

Hay 11 Rockets en esta base secreta, además del gran jefe, Giovanni. Muchos Rockets tienen Pokémon entre N 17 y N 23.

Pokémon de Agua y Planta van bien contra las criaturas de los Rockets, y no pasará mucho tiempo antes de enfrentarte al jefazo, Giovanni.

Esta mazmorra es un excelente lugar para subir a tus Pokémon de Nivel. Asegúrate de llevar a tus favoritos en el equipo.

Usando el mapa



La Guarida Rocket se divide en cuatro niveles, cada uno con Rockets preparados para pelear con cualquier niño.

Las letras AMARILAS del mapa muestran las conexiones entre los niveles. Si bajas la escalera en Ⓐ en el Sótano 1, saldrás a Ⓐ en el Sótano 2. ¡Es tan simple como eso, así que no le des más vueltas y déjate guiar por nosotros!

1 Cintas transportadoras



Pronto verás que hay cintas que te llevan de un lugar a otro de la habitación. No es difícil pero, si te cansas, usa los mapas.

Las baldosas con flechas dicen en qué dirección irás, mientras que las de cuadros harán que te detengas. Si te mueves con algo de cabeza y piensas, no te costará mucho resolver estos puzzles de cintas.

2 Ascensor



Para enfrentarte al jefe, Giovanni, necesitas la Llave del Ascensor. Cuando entres al CG, ve por la escalera (A), y después por (B) al Sótano 3.

Coge la escalera (C) en el Sótano 3, lucha contra los miembros del Team Rocket de arriba a la izquierda del Sótano 4. Háblale para conseguir la Llave Ascensor. Con ella, coge el ascensor desde Sótano 1 a Sótano 4, y de ahí al despacho de Giovanni.

3 ¡Contra Giovanni!

El jefe de los Rocket, Giovanni, está preparado. Tiene un Onix N 25, un Rhyhorn N 24 y un Kangaskhan N 25.

Es mejor usar Pokémon Agua o Planta. Cuando le venzas, te dará Silph Scope. A la Torre Pokémon...



¡Consíguelos!

- A CUERDA HUÍDA
- B PEPITA
- C CARAMELO RARO
- D SUPER POCIÓN
- E HIPER POCIÓN
- F HIERRO
- G PIEDRA LUNAR
- H MT 07, PERFORADOR
- I TM 10, DOBLE FILO
- J TM 02, VIENTO CORTANTE
- K MAS PS

Pokétruco

Si eliminas a un Rocket en una lucha Pokémon, no tengas miedo a hablarle de nuevo.

Muchos de los villanos te darán pistas extra, y es la única manera de conseguir la LLave del Ascensor. No lucharán de nuevo.

#055 GOLDUCK



Las largos extremidades de Golduck terminan en membranas, con las que puede nadar con elegancia en los lagos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Látigo	Normal
–	Anulación	Normal
Nv 39	Confusión	Psíquico
Nv 48	Golpes Furia	Normal
Nv 59	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Psyduck ▶ Golduck (Nv 33)

#056 MANKEY



Mankey es un ágil Pokémon que vive en los árboles. Se enfada fácilmente y no duda en atacar todo lo que se mueve.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 15	Golpe Karate	Normal
Nv 21	Ataque Furia	Normal
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 33	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 39	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN: Mankey ▶ Primeape (Nv 28)

#057 PRIMEAPE



Primeape sólo deja de estar enfadado cuando no hay nadie a su alrededor. Verlo en ese momento es muy, muy difícil.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Golpe Karate	Normal
–	Ataque Furia	Normal
–	Foco Energía	Normal
Nv 37	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 46	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN: Mankey ▶ Primeape (Nv 28)

#058 GROWLITHE



Es un Pokémon de naturaleza amistosa. Sin embargo, ladrará y morderá para repeler a los intrusos de su zona.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Normal
–	Rugido	Normal
Nv 18	Ascuas	Fuego
Nv 23	Malicioso	Normal
Nv 30	Derribo	Normal
Nv 39	Agilidad	Psíquico
Nv 50	Lanzallamas	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–

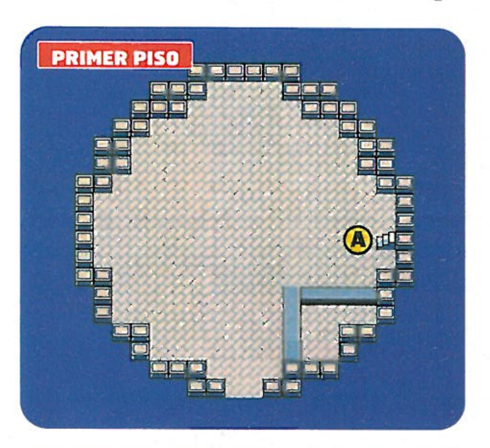
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

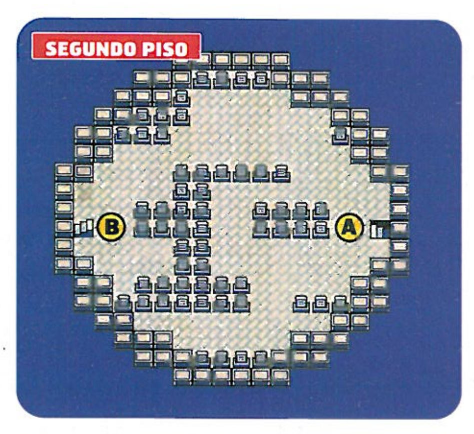
Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

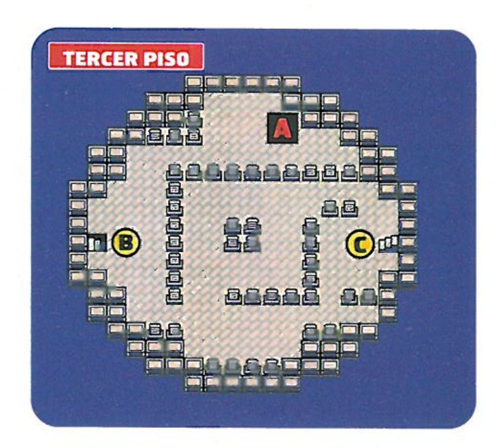
EVOLUCIÓN: Growlithe ▶ Arcanine (Piedra Fuego)

Torre Pokémon

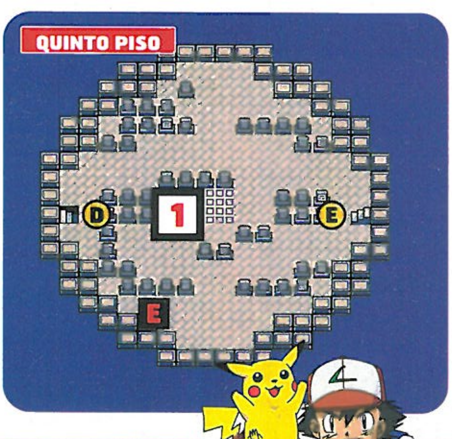
Ahora que tienes el Scope Silph, entra en el camino hacia Pueblo Lavanda y su aterradora Torre Pokémon.

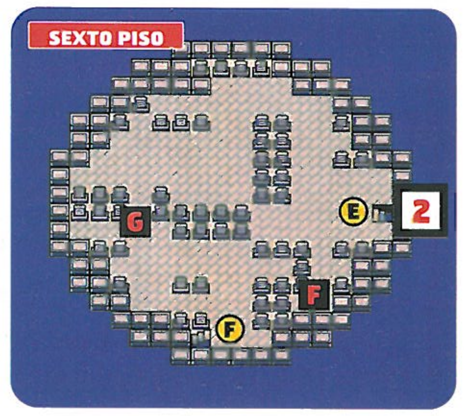












Trucos Entrenador



En la Torre encontrarás Exorcistas. Están poseídos por fuerzas malignas, y "necesitan" luchar contra ti.

Muchos usan Gastlys para meternos miedo, pero estos Pokémon pueden venirse abajo si aplicamos un fuerte ataque Excavar. Si usan Rayo Confuso, aconsejamos cambiar tu Pokémon para evitar mayores daños.

¡Gary ataca!

Gary está volviéndose poderoso. Pero, si has entrenado bien tus Pokémon, será un paso más de la aventura.

Esta vez el escurridizo Gary tendrá un Pidgeotto N 25, un Growlithe N 23, un Kadabra N 20, un Exeggcute N 22 y su Pokémon inicial a N 25.

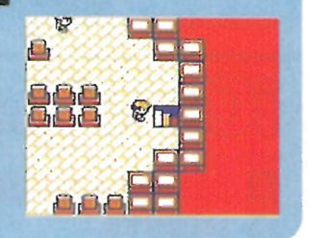


No lo olvides

Usando los mapas

La Torre Pokémon se divide en siete plantas, con Pokémon Fantasma y Exorcistas por todos lados.

Las letras AMARILLAS muestran las conexiones entre niveles. Si subes las escaleras Ⓐ en el Primer Piso, llegarás al punto Ⓐ en el Segundo Piso. En esta mazmorra es muy fácil orientarse.



1 Suelo curativo

Es un suplicio ir batallando en la Torre Pokémon, pero podrás curar tus heridas antes de ver al jefe final.

El jefe Exorcista ha roto su maldición para crear un Suelo curativo en el Quinto Piso. Sólo písalo para curarte, y úsalo cuanto quieras. Hará que todos los miembros de tu equipo de Pokémon vuelvan a estar preparados para luchar.





2 Mamá Marowak





¡Un MAROWAK salvaje apareció!

Con el Scope, podrás ver al responsable de todo. Un Marowak N 30, enfadada porque los Rockets mataron a sus hijos.

Si vences, su espíritu descansará. Ahora podrás vengar a sus hijos aplastando a los Rockets del Séptimo Piso.

3 Fuji y su mágica flauta



El Sr. Fuji está en el séptimo piso, pero custodiado por malvados Rockets. Deberías poder machacarlos con soltura.

Habla al Sr. Fuji y te dará la Poké Flauta, que despierta Pokémon dormidos en la batalla y a cualquier Snorlax bloquea-puentes en plena siesta.

SÉPTIMO PISO

3

F

Pokétruco

Cuando tengas el Scope Silph, podrás identificar y capturar Pokémon Fantasma salvajes.

Van bien los ataques Eléctricos, y harías mejor usando Súper Balls para capturarlos. No utilices ataques de Tipo Normal, Lucha o Veneno.

¡Hazte con todos!

GASTLY		CUBONE		HAUNTER	
● Varios	● Varios	● Raro	● Raro	● Raro	● Raro

¡Consíguelos!

- A CUERDA HUÍDA
- B DESPERTAR
- C ELIXIR
- D MÁS PS
- E PEPITA
- F PRECISIÓN X
- G CARAMELO RARO

#059 ARCANINE

Es un Pokémon legendario en China. Allí, muchos adoran la gracia y belleza que exhibe esta criatura al correr.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Rugido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Malicioso	Normal
–	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN

Growlithe ▶ **Arcanine** (Piedra Fuego)

#060 POLIWAG

La dirección de la espiral que Poliwag luce en su vientre cambia según el área. Este Pokémon prefiere nadar a correr.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
Nv 16	Hipnosis	Psíquico
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Doblebofetón	Normal
Nv 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 38	Amnesia	Psíquico
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Poliwag ▶ **Poliwhirl** (Nv 25) ▶ **Poliwrath** (Piedra Agua)

#061 POLIWHIRL

Cuando es atacado, usa la espiral del vientre para dormir al rival. Aprovecha la coyuntura para escapar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
–	Hipnosis	Psíquico
–	Pistola Agua	Agua
Nv 26	Doblebofetón	Normal
Nv 33	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Poliwag ▶ **Poliwhirl** (Nv 25) ▶ **Poliwrath** (Piedra Agua)

#062 POLIWRATH



Es capaz de nadar usando todos los músculos de su cuerpo. Es tan rápido, que incluso podría adelantar a un campeón de natación.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Doblebofetón	Normal
–	Golpe Cuerpo	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
–	Pistola Agua	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

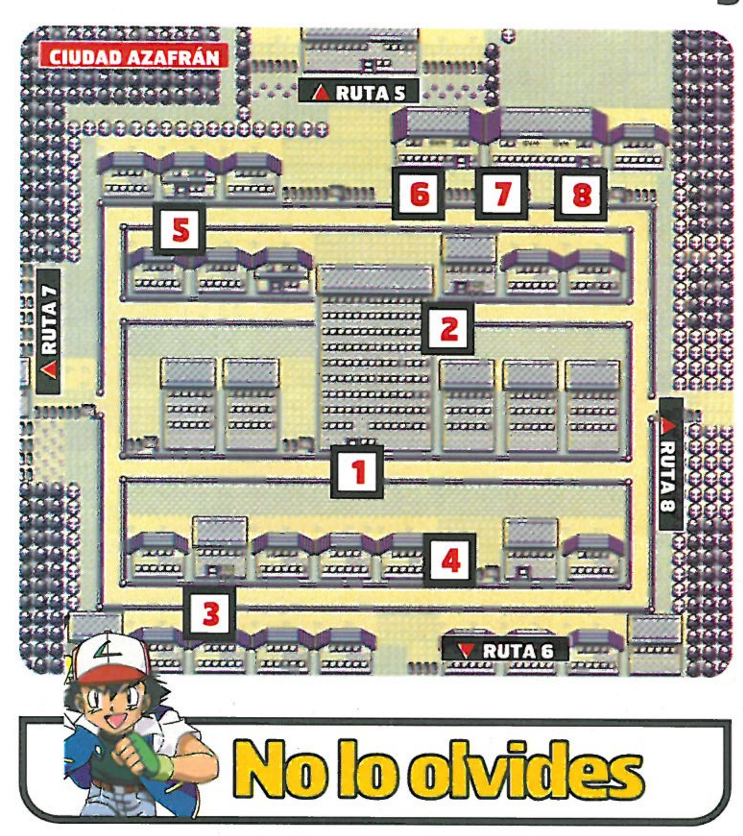
Tipo	Agua/Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Poliwag ▶ **Poliwhirl** (Nv 25) ▶ **Poliwrath** (Piedra Agua)

Ciudad Azafrán

El chico de pueblo, Ash Ketchum, está a punto de entrar en la ciudad más grande de todo el Mundo Pokémon. Pero el malvado Team Rocket ha llegado primero...



No lo olvides

1 Silph S.A.



Aquí es donde comenzarán los problemas de Ciudad Azafrán. Te toca desbaratar los planes de los Rockets.

No es difícil entrar en Silph S.A., pero mejor mira los trucos para superar esta mazmorra en la siguiente página. Antes de entrar, cura tus Pokémon.

2 Tienda

Con Silph S.A. y dos gimnasios que superar, vas a necesitar algunas cosillas para mantener un buen nivel de lucha.

Si estás bien de dinero, refuerza a tu equipo con un par de Revivir. Te dará algo de seguridad en las siguientes batallas. Rellenar la energía también sería útil.



Lista de precios

Súper Ball	600	Cuerda Huída	550
Híper Poción	1.500	Cura Total	600
Máx Repel	700	Revivir	1.500

3 Centro Pokémon

4 Médium



Este chico se cree que puede leer tu mente. Vale, está chalado, pero es generoso...

Síguele la corriente y conseguirás que el chico te dé, gratis, la **MT 29**. Es una nueva habilidad llamada Psíquico.

5 Copiona



Esta linda criaturita repite todo lo que dices, a menos que compres una Poké Muñeca en el Centro Comercial de Ciudad Azulona.

Cuando le des la muñeca, recibirás la **MT 31** a cambio, una habilidad llamada Mimético.

6 Dojo-Karate



Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios. Éste sólo ofrece Pokémon Tipo Lucha, en posesión de fornidos Entrenadores.

Lucha contra todos los Karatekas para enfrentarte a su Líder, quien posee un Hitmonlee N 37 y un Hitmonchan N 37.

Si tienes Pokémon Psíquicos, úsalos; son superefectivos. Cuando ganes, escoge premio entre **Hitmonlee** y **Hitmonchan**.

7 Gimnasio teletransporte

No tiene puertas. En vez de eso, debes encontrar el camino hacia Sabrina por medio de teletransportadores.

Entra en el primero de ellos que veas, después ve al que está directamente encima de ti, en la siguiente habitación. En la próxima, el de abajo-izquierda.

El de arriba-derecha en la siguiente, después abajo-izquierda otra vez. Ahora deberías estar junto a Sabrina.

Da marcha atrás y sal del gimnasio si tienes que curar a tu equipo.



Pokétruco

Cada habitación del gimnasio de Ciudad Azafrán, tiene un Entrenador, y, como siempre, podrás evitarlos si no llegan a verte. ¡Pero deberías luchar con todos ellos!

Las luchas Pokémon empiezan a ser bastante más duras, así que necesitarás toda la Experiencia que puedas conseguir. Lucha contra todos.



8 ¡La lucha!

Los amigos de Sabrina usan Pokémon Psíquicos y Fantasma, de nivel entre 33 y 38.

Los Médiums y Exorcistas comienzan soltando Slowpokes y Slowbros, pero pronto hacen uso de Gastlys y Haunters.



Líder Pokémon #5



Como los Exorcistas que protegen su gimnasio, Sabrina es una fan de Pokémon Tipo Psíquico y Fantasma.

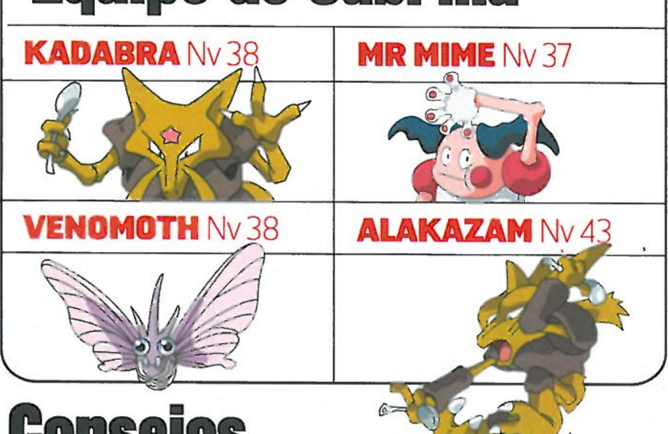
Un buen ataque contra ellos es Excavar. Si has enseñado este movimiento a un Pokémon poderoso, a veces borrará a los Fantasmas de un sólo golpe.

Sabrina

Sus favoritos son los Tipos Fantasma y Psíquico.

Equipo de Sabrina

KADABRA Nv 38	**MR MIME** Nv 37
VENOMOTH Nv 38	**ALAKAZAM** Nv 43



Consejos

Los Pokémon Fantasma y Psíquicos de Sabrina son inmunes a ataques Tipo Normal y Lucha, así que intenta concentrarte en ataques Eléctricos. Los Psíquicos son débiles ante ataques Tipo Bicho y Fantasma.

Premios Sabrina

MEDALLA PANTANO

Todos los Pokémon hasta el Nivel 70 te obedecerán sin rechistar.

MT 46, PSICO-ONDA

El daño provocado es 1.5 veces el Nivel de Experiencia de tus Pokémon.

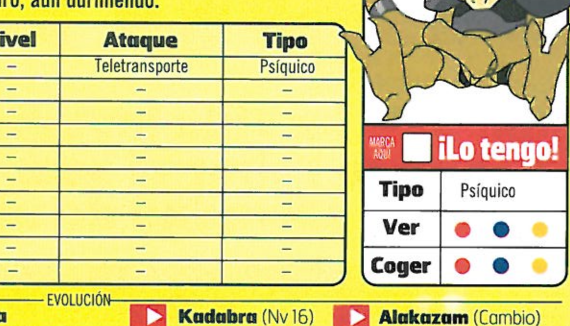
¡Hazte con todos!

En Dojo-Karate

HITMONLEE O HITMONCHAN

● Uno | ● Uno

#063 ABRA



Duerme nada menos que 18 horas al día. Si siento peligro, se teletransporta a un lugar seguro, aun durmiendo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Cambio)

#064 KADABRA



Muchas cosas raras suelen suceder cuando se encuentra cerca. Por ejemplo, hace que los relojes vayan al revés.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	Confusión	Psíquico
Nv 20	Anulación	Normal
Nv 27	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 31	Recuperación	Normal
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 42	Reflejo	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Cambio)

#065 ALAKAZAM

Este Pokémon lo recuerda todo. Tiene mucha memoria y nunca olvida lo que aprende. Es un Pokémon realmente listo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Teletransporte	Psíquico
–	Confusión	Psíquico
Nv 20	Anulación	Normal
Nv 27	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 31	Recuperación	Normal
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 42	Reflejo	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Abra** ▶ **Kadabra** (Nv 16) ▶ **Alakazam** (Cambio)

#066 MACHOP



A pesar de su pequeño tamaño, es un Pokémon muy poderoso. Su maestría en artes marciales le hace muy duro.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Karate	Normal
Nv 20	Patada Baja	Lucha
Nv 25	Malicioso	Normal
Nv 32	Foco Energía	Normal
Nv 39	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 46	Sumisión	Lucha
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

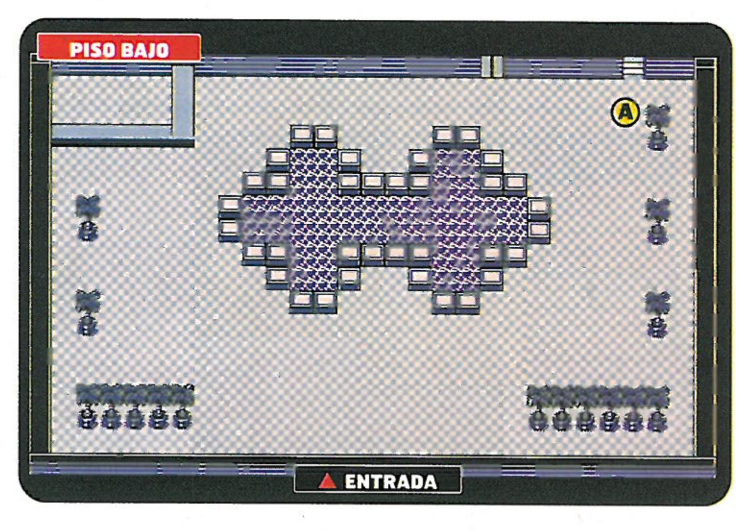
Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

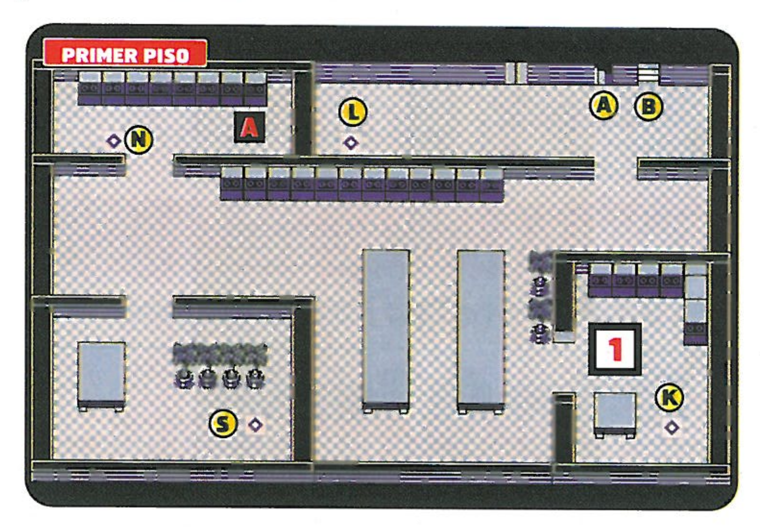
EVOLUCIÓN: **Machop** ▶ **Machoke** (Nv 28) ▶ **Machamp** (Cambio)

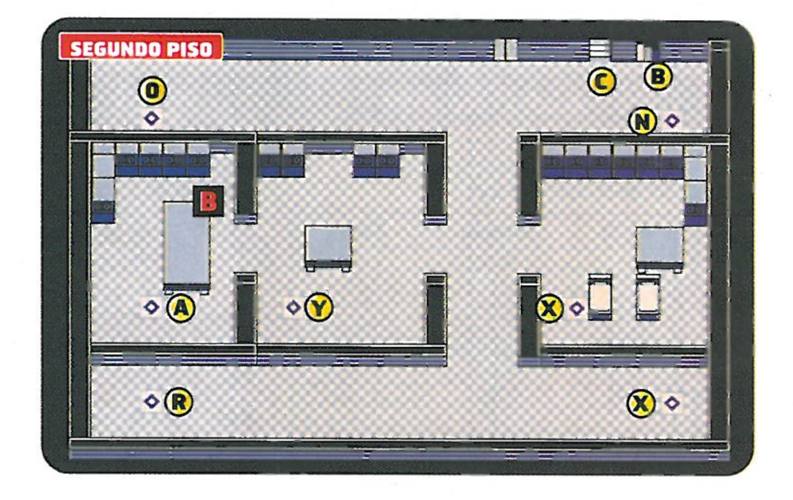
Silph S.A.

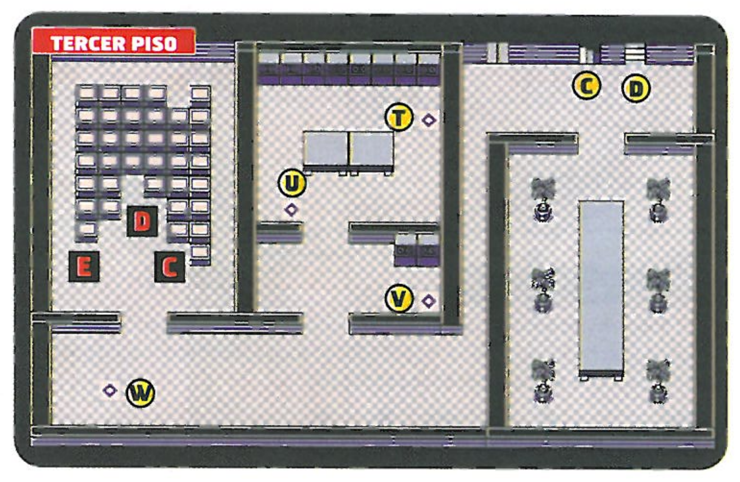


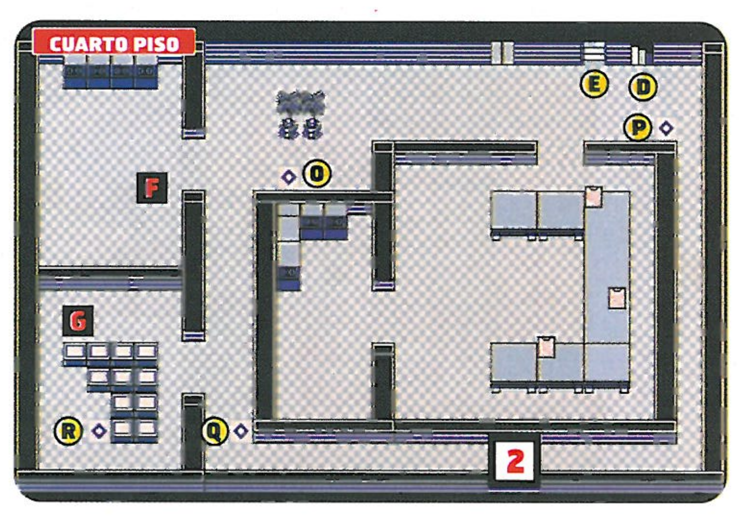
Silph S.A. ha sido invadida por el malvado Team Rocket, que quiere robar el secreto de la Master Ball. Es hora de limpiar la suciedad de una vez por todas...

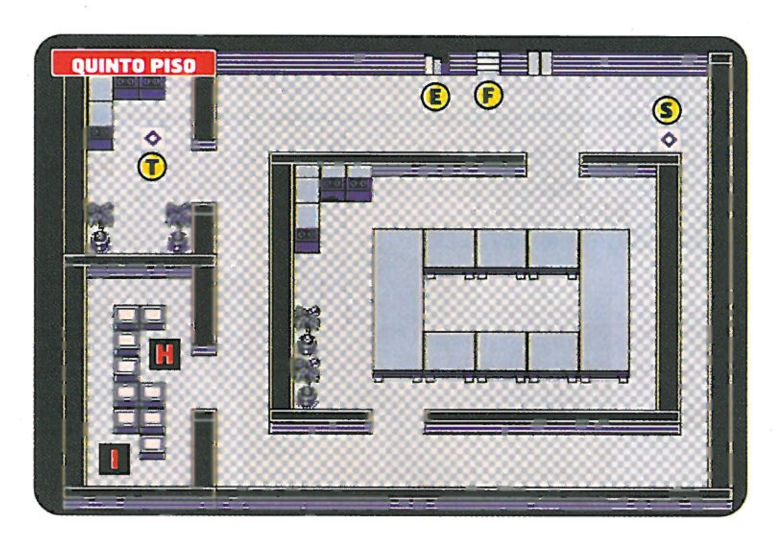




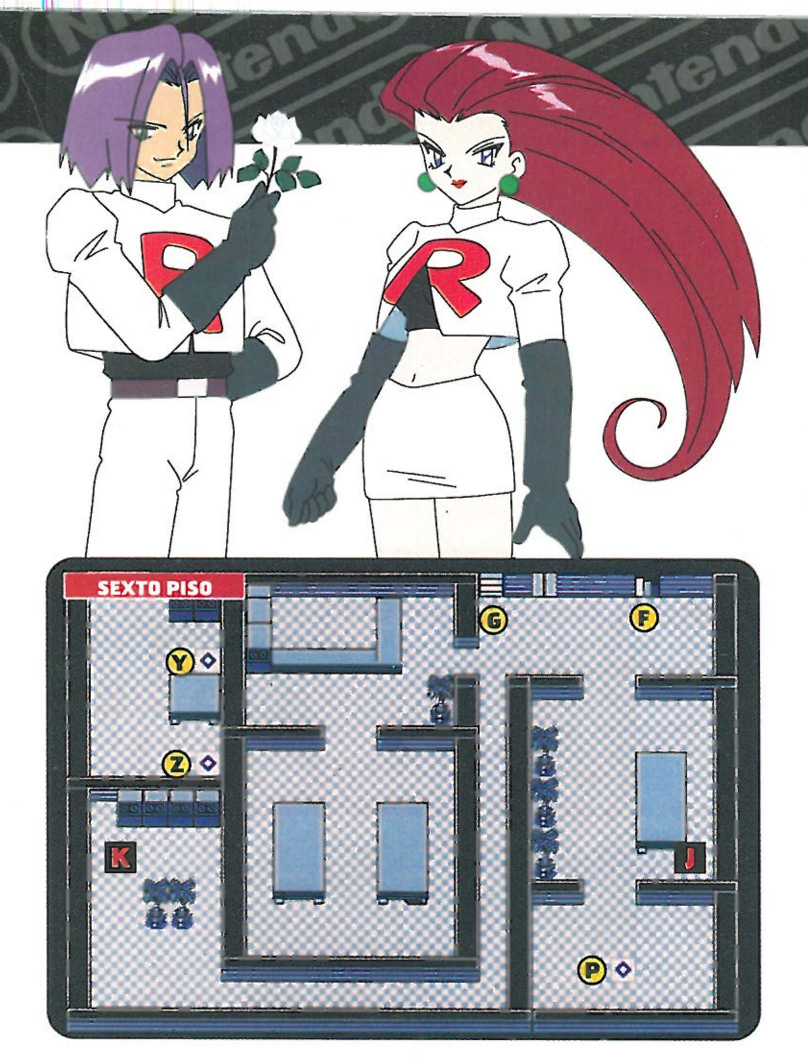


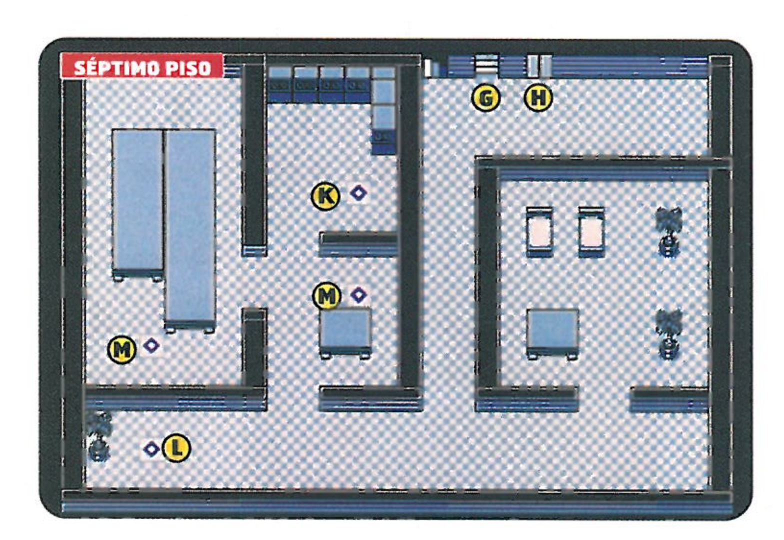


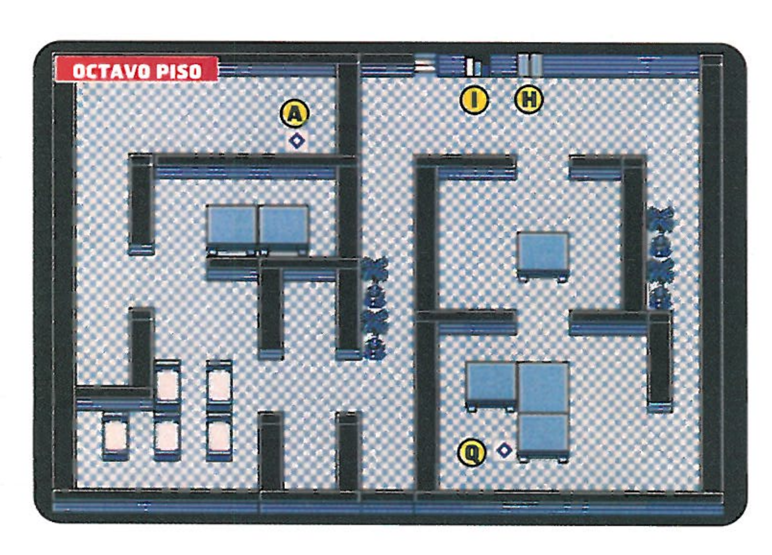












#067 MACHOKE

El cinturón que rodea su cuello retiene toda su energía. Sin él, este Pokémon sería absolutamente imparable.

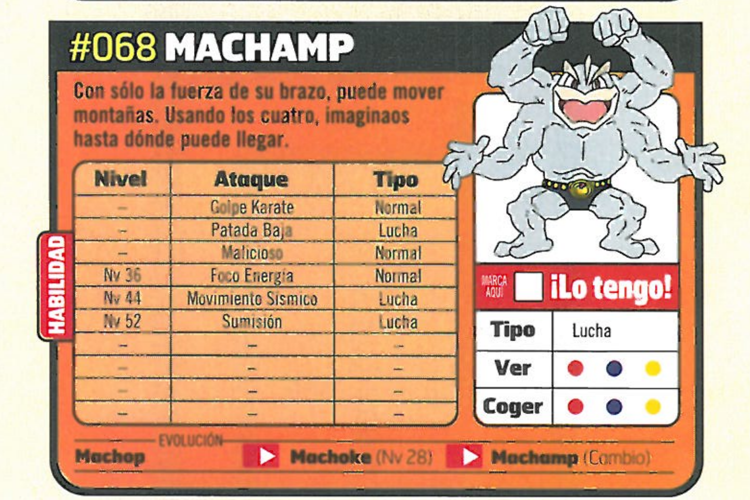
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Karate	Normal
–	Patada Baja	Lucha
–	Malicioso	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 44	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 52	Sumisión	Lucha
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Machop ▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)



#068 MACHAMP

Con sólo la fuerza de su brazo, puede mover montañas. Usando los cuatro, imaginaos hasta dónde puede llegar.

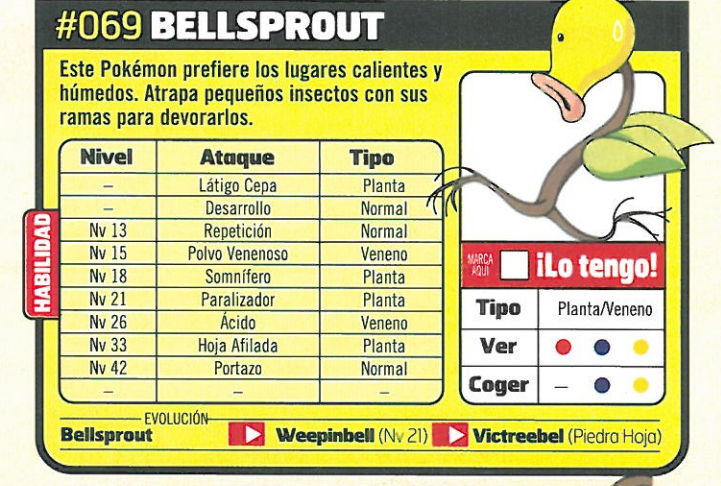
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Karate	Normal
–	Patada Baja	Lucha
–	Malicioso	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 44	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 52	Sumisión	Lucha
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Machop ▶ Machoke (Nv 28) ▶ Machamp (Cambio)



#069 BELLSPROUT

Este Pokémon prefiere los lugares calientes y húmedos. Atrapa pequeños insectos con sus ramas para devorarlos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo Cepa	Planta
–	Desarrollo	Normal
Nv 13	Repetición	Normal
Nv 15	Polvo Venenoso	Veneno
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 21	Paralizador	Planta
Nv 26	Ácido	Veneno
Nv 33	Hoja Afilada	Planta
Nv 42	Portazo	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	– ● ●

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)



#070 WEEPINBELL

Cuando está hambriento, ojo con él porque ataca a todo lo que se mueve. Su pobre presa se derrite en fuertes ácidos.

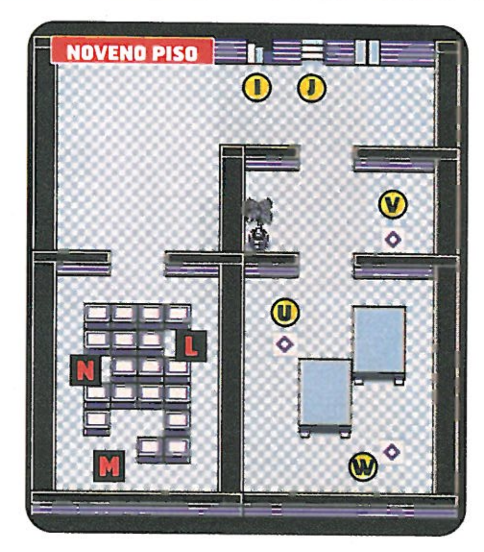
HABILIDAD

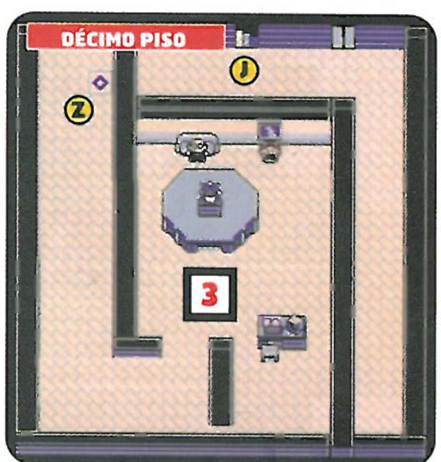
Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo Cepa	Planta
–	Desarrollo	Normal
–	Repetición	Normal
–	Polvo Venenoso	Veneno
–	Somnífero	Planta
Nv 23	Paralizador	Planta
Nv 29	Ácido	Veneno
Nv 38	Hoja Afilada	Planta
Nv 49	Portazo	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	– ● ●

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)





Trucos Entrenador

Hay 30 Entrenadores en este edificio, desde los Rockets y sus Pokémon Tipo Veneno hasta los Científicos y sus criaturas eléctricas.

Empiezan sobre el nivel 25, y se van haciendo más fuertes. Es un lugar excelente para entrenar a tu escuadra, ¡pero no te mueras!



No lo olvides

Usando los mapas



Silph S.A. se divide en 11 pisos, con el mayor número de Rockets que jamás hayas visto.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre pisos. Si usas el transportador (A) en el Tercer Piso, llegarás a (A) en el Noveno Piso. Es fácil perderse, así que mantente atento al mapa.

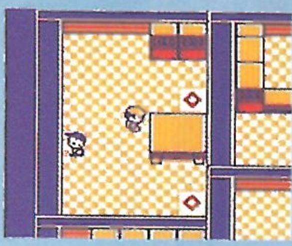
1 Hablar es bueno



Los empleados de Silph S.A. tienen un miedo atroz a los Rockets, y se esconden por todo el edificio.

Asegúrate de hablar con todos. Muchos tienen valiosos objetos que están deseando regalarte. Tu misión es salvarlos a todos, así que aprovecha bien los objetos que te proporcionan.

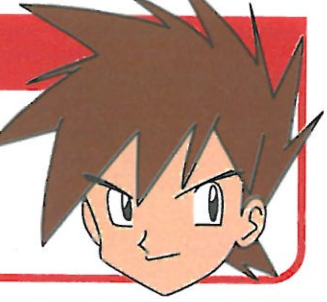
2 Teletransportándose



Lucha contra todos los Rockets que quieras para ganar experiencia, pero ve al quinto piso si quieres encontrar al jefe, el viejo amigo Giovanni.

La Llave Magnética está ahí, y abre todas las puertas electrónicas. Ahora ve al sexto piso, ponte en el punto (Y), y luego el (Z) para llegar al despacho del jefe. Ahora te espera una buena batalla.

¡Gary ataca!



Ha vuelto con un Pidgeot N 37, un Growlithe N 38, un Alakazam N 35, un Exeggcute N 35 y su primer Pokémon en N 40.

Cuando se vaya, habla con el empleado más cercano para conseguir un Lapras. Esta criatura es vital para finalizar el juego.

3 Batalla con Giovanni



Para salvar al presidente de Silph S.A., debes vencer a Giovanni de nuevo. Esta vez tiene un nuevo Nidorino en su equipo.

Los Pokémon de Giovanni son un Nidorino N 37, un Kangaskhan N 35, un Rhyhorn N 37 y un Nidoqueen N 41.

Cuando venzas, conseguirás una **Master Ball**, la única del juego. Guárdala para la batalla contra Mewtwo...

Pokétruco

La Master Ball tiene un 100% de eficacia capturando Pokémon, pero sólo hay una en todo el juego.

Guárdala por ahora. Querrás capturar a Mewtwo más tarde, y utilizar esta trampa es la manera más fácil de conseguirlo.

¡Hazte con todos!

Tras la batalla de Gary



LAPRAS	
● Uno	● Uno



¡Consíguelos!

- A MT 36, AUTODESTRUCCIÓN
- B HÍPER POCIÓN
- C CUERDA HUÍDA
- D MAX REVIVIR
- E CURA TOTAL
- F PROTEÍNAS
- G MT 09, DERRIBO
- H MÁS PS
- I PRECISIÓN X
- J MT 03, DANZA-ESPADA
- K CALCIO
- L CARBURANTE
- M CARAMELO RARO
- N MT 26, TERREMOTO

Trucos de Meowth

Que no te engañe su adorable aspecto. Cuando veas la serie de TV te darás cuenta de que es un miembro importante de Team Rocket ¡y muy malo!

Captura Pokémon en Zona Safari

Si estás intentando completar tu Pokédex, este truco puede acabar con la diversión. Si te da igual, lee el truco utilizando un espejo.



En Zona Safari, encuentra el Pokémon que quieras, camina sobre una zona de hierba, y espera hasta que se acabe el tiempo.
Cuando estés fuera de nuevo, vuela a Islas Espuma y camina hacia la orilla de la derecha. No hables ni luches, sólo Surfea.
Bordea toda la costa – un pie en tierra, otro en el agua – ¡y encontrarás Pokémon de Zona Safari! También funciona volando desde otras áreas.

Trucos de Poké Ball

Nadie sabe si este truco funciona de verdad, pero a veces parece que ayuda. Pruébalo tú mismo…

Cuando utilices una Poké Ball para capturar, presiona Ⓑ y ▼ cuando la bola se cierre sobre tu presa. ¡Debería mantenerse cerrada!

Para Ultra Balls, presiona Ⓑ y ▲ cuando el Pokémon esté dentro, para capturarlo con seguridad.



▲¿Funcionará, no funcionará? ¡Pruébalo!



#071 VICTREEBEL

Engaña a su presa con un dulce aroma a miel. Una vez atrapada, la presa perderá hasta sus huesos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Polvo Venenoso	Veneno
–	Somnífero	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	– ● ●

EVOLUCIÓN: Bellsprout ▶ Weepinbell (Nv 21) ▶ Victreebel (Piedra Hoja)



#072 TENTACOOL

A veces puede ser encontrado seco y medio enterrado en una playa. Al lanzarlo otra vez al mar, Tentacool revivirá.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ácido	Normal
Nv 7	Supersónico	Normal
Nv 13	Repetición	Normal
Nv 18	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 27	Restricción	Normal
Nv 33	Barrera	Psíquico
Nv 40	Chirrido	Normal
Nv 48	Hidro Bomba	Agua
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)



#073 TENTACRUEL

Puede controlar libremente sus 80 tentáculos. De ellos emana un poderoso veneno con el que debilitan a su presa.

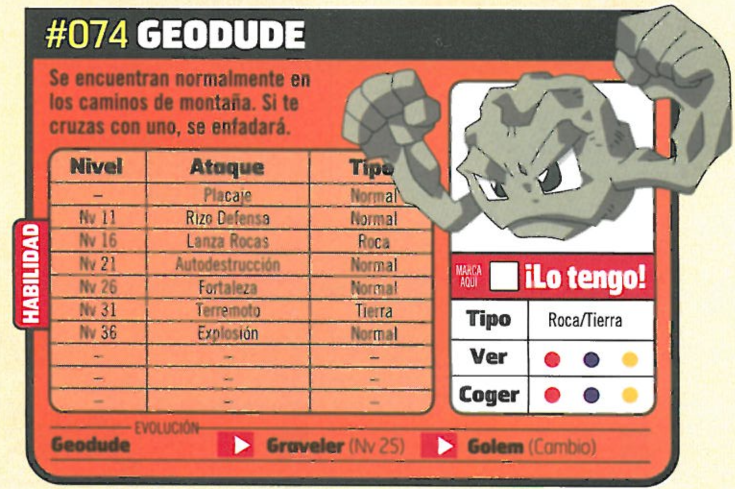
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ácido	Veneno
–	Supersónico	Normal
–	Repetición	Normal
–	Picotazo Venenoso	Veneno
–	Pistola Agua	Agua
–	Restricción	Normal
Nv 35	Barrera	Psíquico
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 50	Hidro Bomba	Agua
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Tentacool ▶ Tentacruel (Nv 30)



#074 GEODUDE

Se encuentran normalmente en los caminos de montaña. Si te cruzas con uno, se enfadará.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 11	Rizo Defensa	Normal
Nv 16	Lanza Rocas	Roca
Nv 21	Autodestrucción	Normal
Nv 26	Fortaleza	Normal
Nv 31	Terremoto	Tierra
Nv 36	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

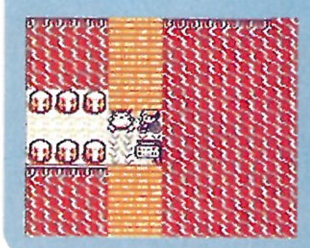
Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)

Ruta 12

Nos toca tomar un atajo hacia los muelles del sur de Pueblo Lavanda. Sin la habilidad Surf, tendrás que luchar contra algún Pescador.

No lo olvides



1 Snorlax

Teniendo la Poké Flauta, ya puedes despertar al dormilón Snorlax. ¡Pero se despierta de mala uva!

Cuando se despierte te atacará, así que disponte a capturarlo con unas cuantas Ultra y Súper Balls.

2 La Super Caña



¿Recuerdas al Pescador que te dio la Caña Vieja? Pues su hermano te espera en su casa de la Ruta 12.

Escucha sus sabias y "pescadoras" palabras, y te dará la **Super Caña**. Ahora podrás pescar Pokémon más grandes en lagos, ríos… ¡y gimnasios!

Pokétruco

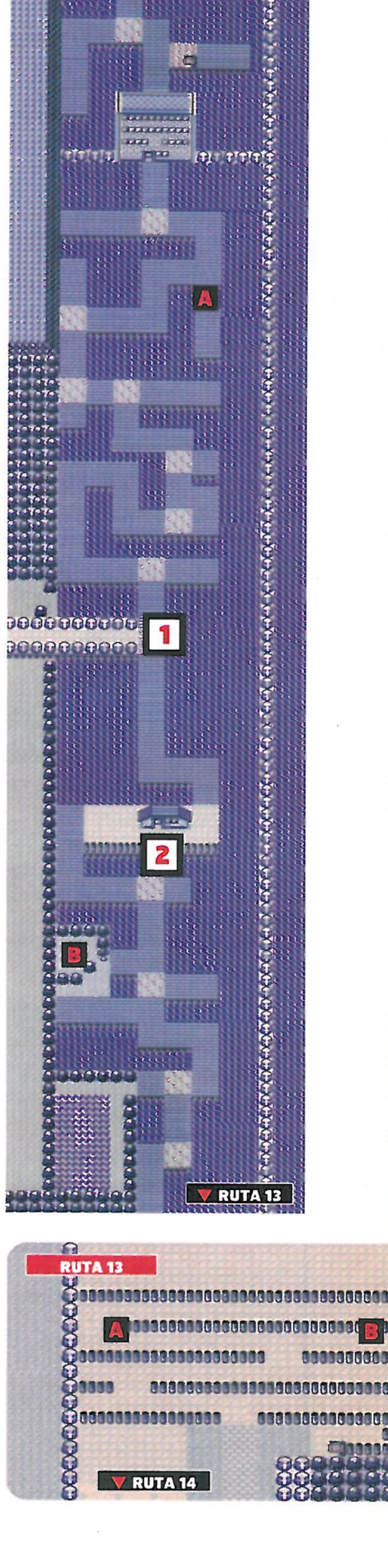
¿Sin blanca? Prueba a usar el ataque Día de Pago, que te da monedas. Meowth lo tiene, o encuentra la MT 16 en la Ruta 12.

Si has terminado el juego, lucha una y otra vez contra el Alto Mando para poner tu monedero a rebosar. Luego, ¡vete de compras!

Pokétruco

El hecho de que puedas comprar Súper y Ultra Balls en las Tiendas Pokémon no significa que la captura vaya a ser más fácil.

Si puedes comprar potentes Balls en una Tienda Pokémon, significa que los Pokémon de esa zona son duros de pelar. Necesitarás ese tipo de Balls.





¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
GLOOM	Raro	No hay
VENONAT	Raro	No hay
PIDGEY	Raro	Raro
BELLSPROUT	No hay	Raro
WEEPINBELL	No hay	Raro
ODDISH	Varios	Varios
TENTACOOL, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN	Varios	Varios

Captura Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña

¡Consíguelos!

A MT 16, DIA DE PAGO B HIERRO



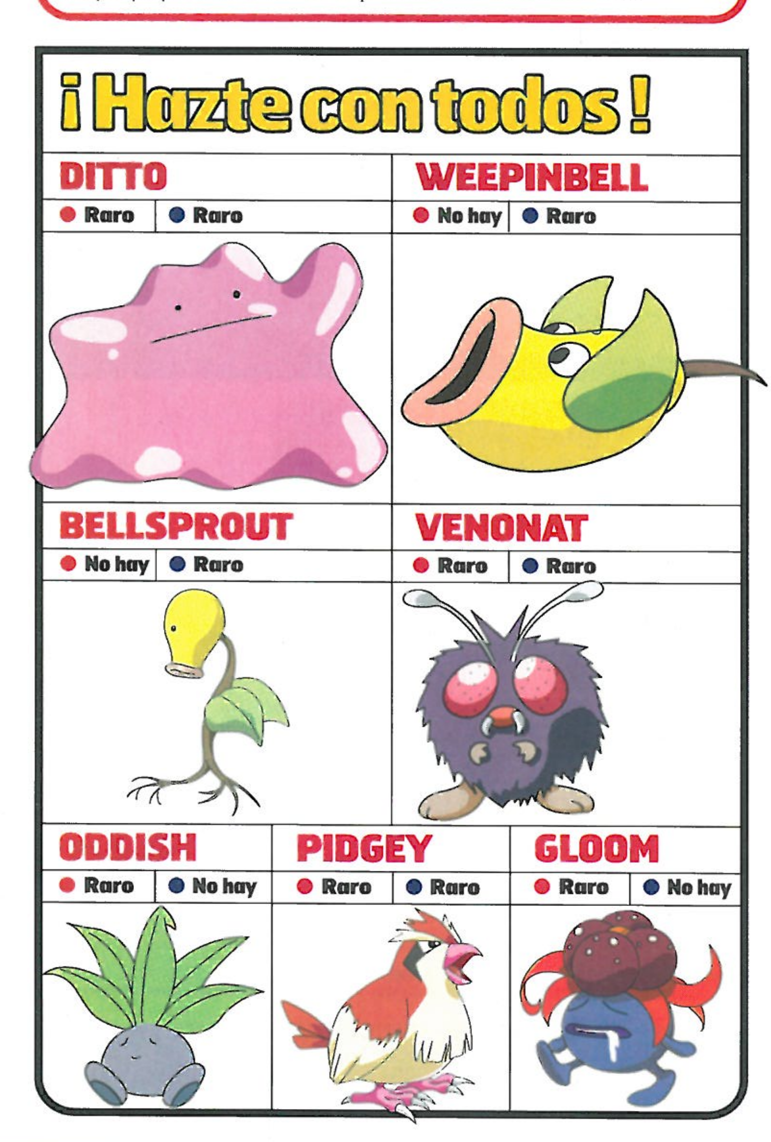
Ruta 13

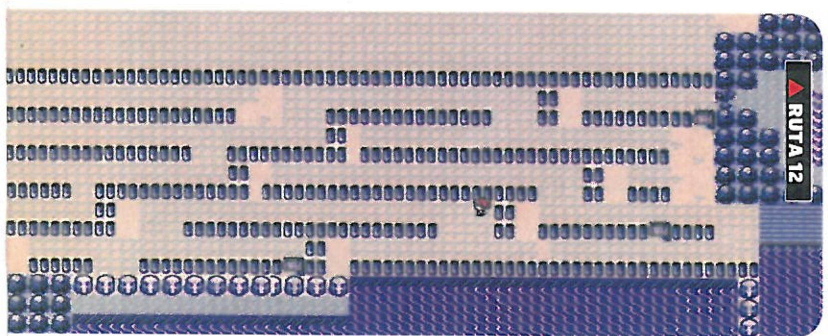
Este laberinto está lleno de Entrenadores, así que lucharás bastantes veces.

Trucos Entrenador

A lo largo del camino verás unos peligrosos Ornitólogos, sus Pokémon Tipo Volador "sobrevuelan" por el Nivel 30.

Te espera un gimnasio y una mazmorra, así que coge puntos de Experiencia siempre que puedas. Los necesitarás para subir el Nivel de tus Pokémon.







#075 GRAVELER

Se le suele ver rodando por las montañas. Los obstáculos no los evita, simplemente ¡los arrolla!

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Lanza Rocas	Roca
–	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Fortaleza	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 43	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo: Roca/Tierra
Ver
Coger

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)



#076 GOLEM

Cuando pierde su piel, se vuelve blando y blanquecino. Si esto ocurre, Golem se esconderá.

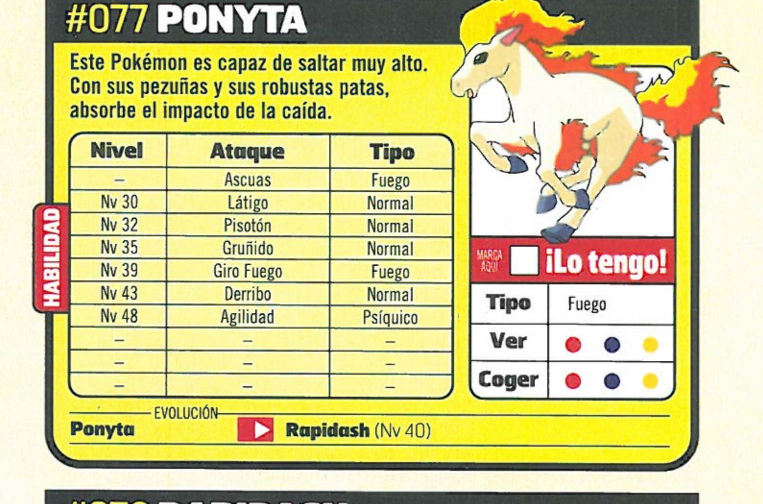
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Lanza Rocas	Roca
–	Autodestrucción	Normal
Nv 29	Fortaleza	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 43	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo: Roca/Tierra
Ver
Coger

EVOLUCIÓN: Geodude ▶ Graveler (Nv 25) ▶ Golem (Cambio)



#077 PONYTA

Este Pokémon es capaz de saltar muy alto. Con sus pezuñas y sus robustas patas, absorbe el impacto de la caída.

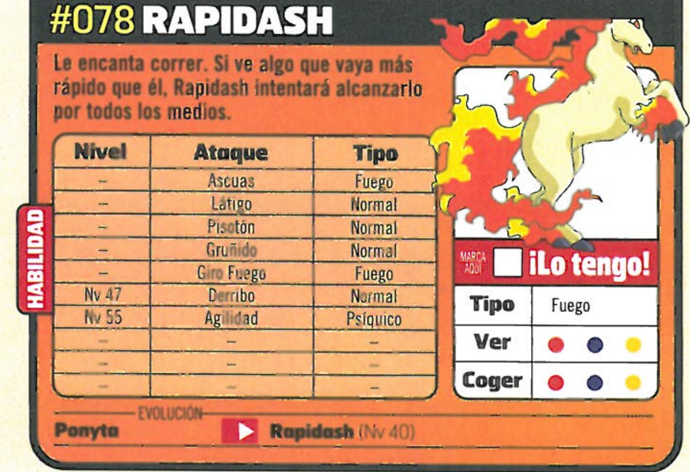
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
Nv 30	Látigo	Normal
Nv 32	Pisotón	Normal
Nv 35	Gruñido	Normal
Nv 39	Giro Fuego	Fuego
Nv 43	Derribo	Normal
Nv 48	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo: Fuego
Ver
Coger

EVOLUCIÓN: Ponyta ▶ Rapidash (Nv 40)



#078 RAPIDASH

Le encanta correr. Si ve algo que vaya más rápido que él, Rapidash intentará alcanzarlo por todos los medios.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	Látigo	Normal
–	Pisotón	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Giro Fuego	Fuego
Nv 47	Derribo	Normal
Nv 55	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

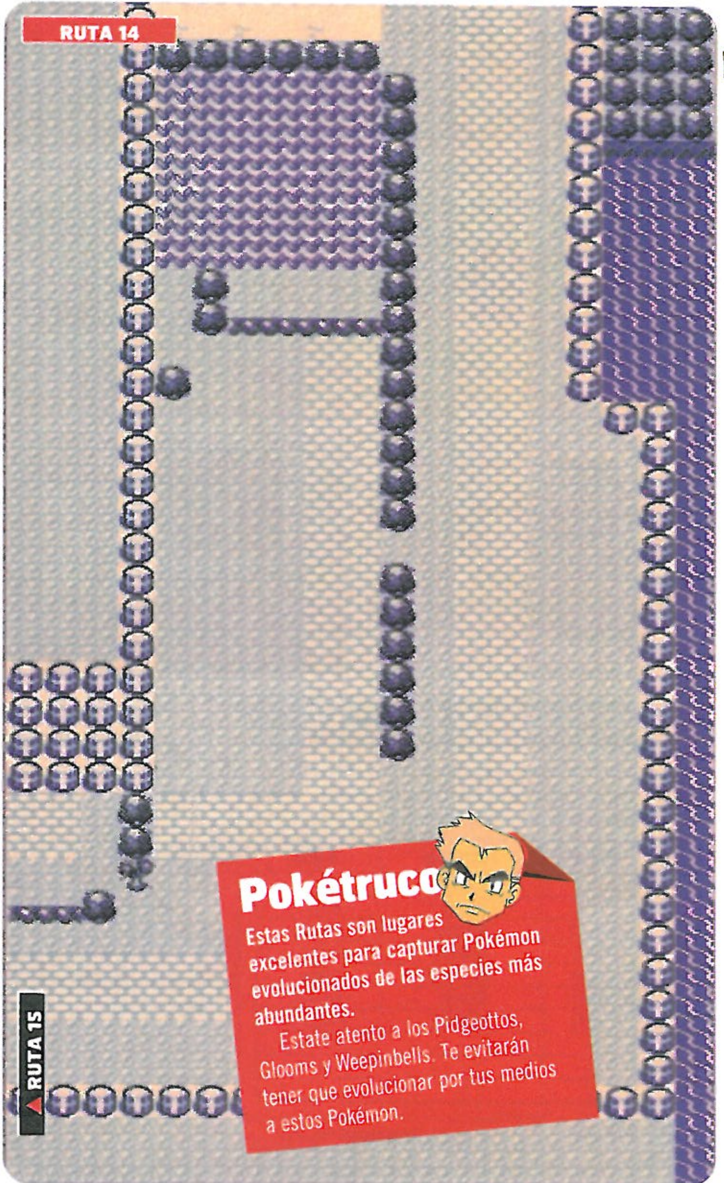
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo: Fuego
Ver
Coger

EVOLUCIÓN: Ponyta ▶ Rapidash (Nv 40)

Rutas 14/15

Más oportunidades para luchar contra Entrenadores y capturar las evoluciones de tus Pokémon favoritos.



Pokétruco

Estas Rutas son lugares excelentes para capturar Pokémon evolucionados de las especies más abundantes.

Estate atento a los Pidgeottos, Glooms y Weepinbells. Te evitarán tener que evolucionar por tus medios a estos Pokémon.



1 Habla el experto



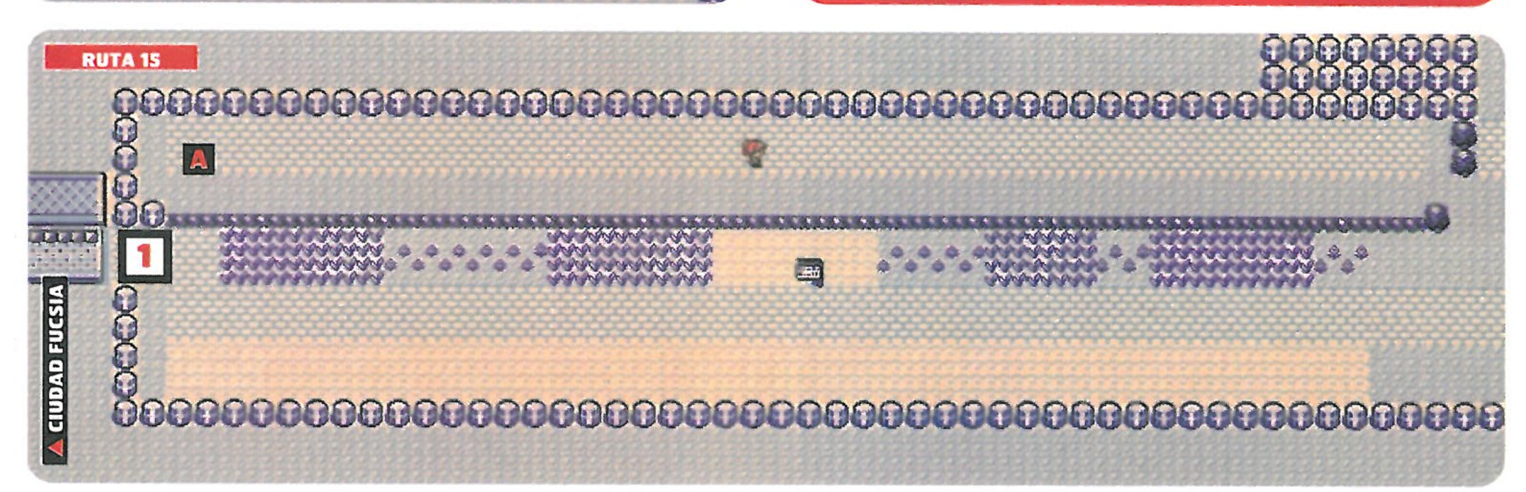
En la casa entre la Ruta 15 y Ciudad Fucsia encontrarás esperándote al ayudante del Profesor Oak.

Si has conseguido más de 50 Pokémon, te dará **Repartir Exp**, lo que te permite intercambiar puntos de Experiencia entre tus Pokémon durante la batalla. Es un poco lento, pero muy válido para construir un buen equipo contra el Alto Mando.





NUEVO NOMBRE: ABRA	NUEVO NOMBRE: KADABRA	NUEVO NOMBRE: KOFFING
ORIGINAL: HOCUS	ORIGINAL: POCUS	ORIGINAL: NY
NUEVO NOMBRE: SLOWPOKE	NUEVO NOMBRE: MAGNEMITE	NUEVO NOMBRE: MAGNETON
ORIGINAL: SLOWMO	ORIGINAL: COIL	ORIGINAL: RECOIL



¡Hazte con todos!

ODDISH
● Raro | ● No hay

PIGEOTTO
● Raro | ● Raro

BELLSPROUT
● No hay | ● Raro

WEEPINBELL
● No hay | ● Raro

PIDGEY
● Raro | ● Raro

DITTO
● Raro | ● Raro

VENONAT
● Raro | ● Raro

GLOOM
● Raro | ● No hay

¡Consíguelos!

A MT 20, FURIA

#079 SLOWPOKE

Slowpoke es increíblemente lento y perezoso. Le encanta dormir sin preocuparse ni del tiempo ni de lo que ocurra.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 27	Gruñido	Normal
Nv 33	Pistola Agua	Agua
Nv 40	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Slowpoke ▶ Slowbro (Nv 37)



#080 SLOWBRO

Este Pokémon vive tranquilo en el mar. Si el Shellder de su cola se cae, vuelve a ser un Slowpoke otra vez.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Confusión	Psíquico
–	Anulación	Normal
–	Golpe Cabeza	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Pistola Agua	Agua
–	Refugio	Agua
Nv 44	Amnesia	Psíquico
Nv 55	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Slowpoke ▶ Slowbro (Nv 37)



#081 MAGNEMITE

Puede desafiar a la gravedad desde su nacimiento. Consigue flotar en el aire gracias a las ondas electromagnéticas.

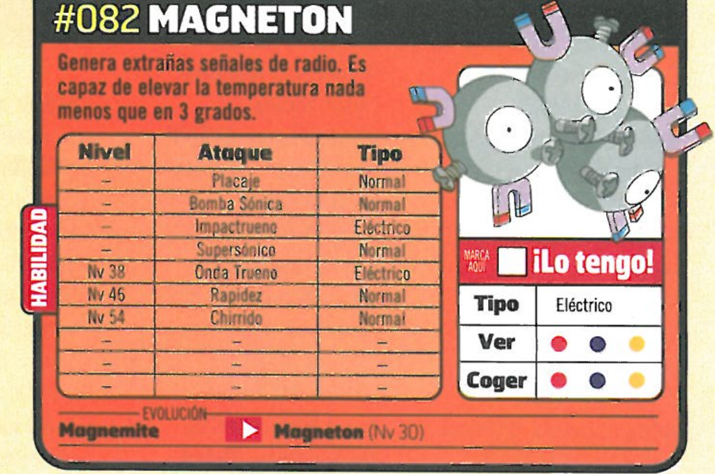
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 21	Bomba Sónica	Normal
Nv 25	Impactrueno	Eléctrico
Nv 29	Supersónico	Normal
Nv 35	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 41	Rapidez	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Magnemite ▶ Magneton (Nv 30)



#082 MAGNETON

Genera extrañas señales de radio. Es capaz de elevar la temperatura nada menos que en 3 grados.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Bomba Sónica	Normal
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Supersónico	Normal
Nv 38	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 46	Rapidez	Normal
Nv 54	Chirrido	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Magnemite ▶ Magneton (Nv 30)



¡¡No te atasques!! Aquí tienes cientos de trucos para todos los juegos de N64 y Game Boy Color.

Bienvenidos a la primera entrega del especial de trucos. Usadlo con prudencia y mesura, tantos trucos juntos puede afectar a la salud de vuestros juegos: por fin vais a acabarlos.

NINTENDO 64

A BUG'S LIFE
Fíjate, una cosa tan sencilla como quedarse pulsando **Z+todos los botones C y después pulsar R**, y que te dé algo tan difícil como poder elegir nivel.

AEROFIGHTERS ASSAULT
- **Cambiar el color de los aviones**: Pulsa R en la pantalla de selección.
- **F-15J Eagle**: En la pantalla de Press Start, pulsa C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.

ARMORINES
Todas las claves se introducen en el Cheat Menú, no en el menú de passwords.
- Invencibilidad: **GODLY**.
- Todas las armas: **LOADED**.
- Munición ilimitada: **SORTED**.
- Selección de nivel: **SKIPPY**.
- Carrera rápida: **SONIC**.
- Modo Pen and Ink: **SKETCHY**.
- Todo lo anterior: **GOLDENPIE**.
- Activar el personaje Female Trooper en el modo multiplayer: **GODDESS**.
- Activar el personaje Hive Guard en el modo multiplayer: **LEGGY**.
- Activar el personaje Volcano Guard en el modo multiplayer: **RUBBER**.
- Activar el personaje Egypt Fodder en el modo multiplayer: **CLAW**.
- Activar el personaje Hive Fodder en el modo multiplayer: **UGLY**.
- Activar escenario Siberia en multiplayer: **COLDSTAR**.
- Activar el escenario Volcano Ruins en el modo multiplayer: **WARMFRONT**.
- Activar el escenario Volcano Crater en el modo multiplayer: **CRATERMASS**.
- Activar el escenario Egypt en el modo multiplayer: **QUICKSAND**.



ARMY MEN SARGE'S HEROES
- Todas las armas: **NSRLS**.
- Munición completa: **MMLVSRM**.
- Modo mini: **DRVLLVSMM**.
- Jugar con Plastro: **PLSTRLVSVG**.
- Jugar con Tin Soldiers: **TNSLDRS**.
- Jugar con Vikki: **GRNGRLRX**.
- Debug mode: **THDTST**.

Y ahora los passwords de todos los niveles:
- Spy Blue: **TRGHTR**.
- Bathroom: **TDBWL**.
- Riff Mission: **MSTRMN**.
- Forest: **TLLTRS**.
- Hoover Mission: **SCRDCT**.
- Thick Mission: **STPDMN**.
- Snow Mission: **BLZZRD**.
- Shrap Mission: **SRFPNK**.
- Fort Plastro: **GNRLMN**.
- Scorch Mission: **HTTTRT**.
- Showdown: **ZBTSRL**.
- Sandbox: **HTKTTN**.
- Kitchen: **PTSPNS**.
- Living Room: **HXMSTR**.
- The Way Home: **VRCLN**.

BANJO-KAZOOIE
Después de haber resuelto el puzzle del castillo de arena en Treasure Trove Cove, y los puzzles del cuadro de Bottles, introducid en el castillo de arena, letra a letra:
- **BOTTLESBONUSONE**: te convertirás en cabezón
- **BOTTLESBONUSTWO**: Manos y patas crecen
- **BOTTLESBONUSTHREE**: Crece Kazooie
- **BOTTLESBONUSFOUR**: Alto
- **BOTTLESBONUSFIVE**: Alto, con pies y manos enormes
- **BIGBOTTLESBONUS**: Sois muy grandotes
- **WISHYWASHYBANJO**: Lavadora
- **NOBONUS**: Anula todo

BATTLETANX II GLOBAL ASSAULT
- Todas las armas: **RCKTSRDGLR**.



- Activar Brandon Gang en el modo multiplayer: **NNKNHCKS**.
- Activar Custom 1 Gang en el modo multiplayer: **TRDDYBRRKS**.
- Nivel extra en el modo Campaign: **WRDRB** (también puedes completar el juego para acceder a este nivel).
- Invencibilidad: **HPPYHPPY**.
- Selección de nivel: **80DYS**.

BLAST CORPS
Para demoler un edificio de manera fácil, **coloca el camión muy cerca de una casa e intenta bajar del vehículo**. No podrás, pero si lo intentas unas cuantas veces, el edificio caerá.

BODY HARVEST
Estos códigos tienes que introducirlos en plena partida y sin pausar. Debes sustituir:
A=botón A
B=botón B
N=C-arriba
E=C-derecha
S=C-abajo
W=C-izquierda
F=botón Z (gatillo)
U=cruceta arriba
D=cruceta abajo
R=cruceta derecha
L=cruceta izquierda

Allá van:
- **ANNUL** Destruye todos los aliens cercanos. No funciona con los jefes.
- **DURABLE** Repara el vehículo y lo rellena de combustible.
- **SUFFER** Crea un mutante.
- **WEASEL** Adam se viste de luto.
- **USEFUL** Consigues todos los artefactos alien.
- **BANANA** A Adam le daban dos.
- **DWARF** Adam se achata.
- **DUNDEE** Adam se marca un garrotín.
- **FEEBLE** Los jefes aliens no aguantan ni una broma.

BOMBERMAN 64
Nuevos escenarios en Battle mode:
- En selección de modo, **elige Battle y pulsa START** rápido y muchas veces. Un sonido confirmará el truco y tendrás acceso a "In the Gutter", "Sea sick", "Blizzard Battle" y "Lost and Sea".

BUCK BUMBLE
- **Rellenar las armas y la energía**: Pulsa en la pantalla de presentación Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo. Deja pulsado Z y sigue con Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Para activarlos pulsa A + B + R en juego.
- **Para elegir fase**, en juego, deja pulsado Z y presiona Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, suelta Z y sigue con Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha,

COMMAND & CONQUER
- **Zoom**: Para hacer un zoom sobre el terreno que estés observando, mantén presionado L y pulsa C-arriba para acercarte o C-abajo para alejarte.
- Para **acceder a cualquier nivel**, ve a la pantalla de presentación y pulsa la secuencia B, A, R, R, A, C-derecha, Arriba, Abajo, A. (BARRACUDA en inglés). Ahora selecciona Replay Mission y pulsa L para que se muestre una lista con todas las misiones disponibles.

CARMAGEDDON 64
He aquí unos passwords que debes introducir como nombre

de vuestro piloto. Luego podéis poner el nombre que soláis utilizar.
- **CRASHBURN**
  Todos los coches.
- **SPLATMEDO**
  Todas las misiones.
- **YOURTOAST**
  Pulsa Start tras empezar una partida, y tendrás todos los power-up.

CLAY FIGHTER 63 1/3
Si quieres **jugar con el Dr. Kiln**, mantén presionado L en la pantalla de selección de personaje y pulsa la secuencia B, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, A.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
Entra en "Player Customize" después de escoger a Inglaterra y **cambia el nombre de cualquier jugador por el de BuryFC** para jugar con los programadores.

CRUIS'N USA
Tres nuevos coches:
- En la pantalla de selección, pulsa a la vez C-izquierda, C-abajo, C-arriba.

Tres nuevos circuitos:
- Golden Gate Park: Mantén pulsado L y presiona C-izquierda y C-abajo en la pantalla de selección de circuitos.
- Indiana: Lo mismo, con C-arriba y C-derecha.
- San Francisco: Lo mismo con C-derecha y C-abajo.

Hacer sonar las sirenas:
- Consigue un "hot time", introduce nombre y, en la pantalla donde se colocan las matrículas ve abajo del todo y pulsa Izquierda en el stick durante unos 30 segundos. Aparece la cara de uno de los programadores. Empieza una carrera con el coche de policía o el autobús, pulsa dos veces el freno y luego acelera. La sirena sonará mientras continúes acelerando.

CYBERTIGER
Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de editar nombre:
- **Sthelens**: Desbloquea el Volcano Course.



- **Ufo**: Jugar con un marciano verde y cabezón.
- **Brat**: Jugar con Bobby.
- **Retro**: Jugar con Starr.
- **Prodigy**: Jugar con Liltiger.
- **Rapper**: Jugar con Kimmy.
- **Golddgr**: Jugar con Festus, fantasmilla de pro.
- **Tigerrrr**: Jugar con Bengal, un tigre, pero de los buenos.
- **Instyle**: Jugar con Cindy.
- **Delvis**: Jugar con Delvis.
- **Marko**: Jugar con Mark.
- **Ice**: Jugar con Robert.
- **Safari**: Jugar con Tracy.
- **Cybertw**: Jugar con Twfan.

DARK RIFT
- Para jugar con **Sonork y Demitron**, en la pantalla de título, pulsa A, B, R, L, C-abajo, C-arriba.

Combos para Sonork:
- C-arriba, C-arriba, Abajo+C-abajo.
- C-izquierda, C-izquierda, Derecha+C-arriba, Derecha+C-arriba, B.

Combos para Demitron:
- C-arriba, C-arriba, Abajo +C-abajo.
- C-izquierda, C-izquierda, Abajo+C-izquierda.

DIDDY KONG RACING
Magic Codes:
- FREEFRUIT: empezar con diez bananas.
- BOMBSAWAY: todos los globos son rojos.
- JOINTVENTURE: modo aventura para dos jugadores.
- ARNOLD: aumenta el tamaño de los personajes.
- TEENYWEENIES: personajes pequeñitos.
- JUKEBOX: test de banda sonora.
- OFFROAD: tracción a las cuatro ruedas.
- TIMETOLOSE: aumenta la IA de los rivales.
- DOUBLEVISION: puedes elegir un mismo personaje en multiplayer.
- ROCKETFUEL: todos los globos azules.
- TOXICODEFENDER: todos los globos verdes.
- OPPOSITESATRACT: todos los globos arcoiris.
- BODYARMOR: todos los globos amarillos.
- FREEFORALL: máxima potencia en cada ítem.
- ZAPTHEZIPPERS: sin zippers
- WHODIDTHIS: pantalla de créditos.
- VITAMINB: bananas ilimitadas.
- BLABBERMOUTH: cambia el claxon.
- BYEBYEBALLOONS: la consola no lanza misiles.
- NOYELLOWSTUFF: sin bananas en multijugador.

DOOM 64
Para entrar en un menú con un montón de ventajas, introduce como password **¿TJL BDFW BFGV JVVB.**

Dificultad be Gentle!
- Nivel 6: FDF8 9BJK 687S SVK?.
- Nivel 10: HD68 9BC2 69GR TBK?.
- Nivel 15: KXW8 9BCF 69SQ KBK?.
- Nivel 30: TFY8 9BFK 6?QL TBK?.

Dificultad bring it on!
- Nivel 6: FJFR 9BJJ 6879 QVK?.
- Nivel 10: HJ6R 9BCL 69G8 RBK?.
- Nivel 15: KLWR 9BCD 69S7 HBK?.
- Nivel 30: TKYR 9BFJ 6?Q3 RBK?.

Dificultad I own doom!
- Nivel 6: FND8 9BJH 688S XVK?.
- Nivel 10: HN58 9BC0 69HR PBK?.
- Nivel 15: K5V8 9BCC 69TQ FBK?.
- Nivel 30: TPX8 9BFH 6?RL PBK?.

Dificultad watch me die!
- Nivel 6:FSDR 9BJG 68?9 IVK?.
- Nivel 10: HS5R 9BCZ 69H8 MBK?.
- Nivel 15: K9VR 9BCB 69T7 CBK?.
- Nivel 30: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?.

DUKE NUKEM 64
- **Menú de trucos**: En la pantalla de presentación, pulsa Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba.



- **Invencibilidad**: En el menú inicial, pulsa R, C-derecha, R, L, R, R, R, Izquierda.
- **Elegir nivel**: En el menú inicial, pulsa R, L, R, C-abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, C-arriba.

EARTHWORM JIM 3D
Consigue las **doce ubres** necesarias para entrar en el **nivel "Felicidad"** y tendrás todas las vidas que quieras. Tan sólo tienes que tocar esa especie de moco verde que te aconseja, para hacerte con el bote de **"super bebida poderosa"**. Una vez en tu poder, coge la vida que hay en la plataforma de al lado. Sal del nivel, vuelve a entrar, y la vida estará de nuevo ahí.

EXTREME G2
- **Venom Bike**: 868QCMH3H9HT.
- **Wasp Superbike**: 55Hz1MH3H9H1.
- **Pixelación**: Introduce Pixie como tu nombre.
- **Fondo sólido**: Introduce como nombre Neutron.
- **Baja resolución**: El nombre es Flick.
- **Armas illimitadas**: El nombre es Misplace.
- **Turbos infinitos**: El nombre es Nitroid.
- **Salida rápida**: Revoluciona la moto hasta el segundo bloque y estate al tanto. En cuanto griten ¡GO!, tienes que presionar Z.



- **Pasar de nivel**: Introduce RA50 como nombre. Cuando comience la carrera presiona la pausa y elige quit. En la pantalla "Placing Screen" selecciona "Go, y "Go"
- **Mirror Mode y todas las motos**: HS3B9BQ9DGPL
- **Quitar la información en pantalla**: Introduce NO PANEL como nombre.
- **Selección aleatoria del circuito**: JUGGLE como nombre. Funciona en Single Player Time Trials
- **Moto Fantasma y Duel Mode**: HSFDCCV611FV.
- **Wireframe Mode**: Introduce como nombre LINEAR.

F-1 WGP
- **Conductor plateado**: Sustituye el apellido de Driver Williams por Chrome.
- **Conductor dorado**: Cambialo por Pyrite.
- **Circuito Hawai**: El apellido esta vez debe ser Vacation.
- **Atajos**: Cambia Driver Williams por Driver Shortcut, y a partir de este momento estará permitido acortar por la hierba o por arena en las partidas de dos jugadores.
- **Creditos**: Sustituye el apellido de Driver Williams por Production.

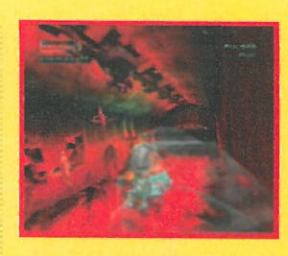
F-ZERO X
Haciendo una cosa parecida a **L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start,** tendrás para ti todos los circuitos, competiciones y naves que este veterano juego encierra. Recuerda que cuando lo hagas correctamente sonará el típico ruidillo y la pantalla se llenará de ondas por un momento.

F-1 POLE POSITION 64
Una vez proclamado campeón del mundo, salva en el Controller pak y dale al reset. Cuando aparezca en pantalla el mensaje **WHILE LOADING**, presiona y mantén los botones **A y B**. Ahora busca el nuevo coche en la pantalla de selección.

FIFA 64
Trucos rastreros, pero infalibles. Cuando vayas a perder, pausa el juego y cambia los controles, colocándote en el otro equipo. Hala, campeón, ganaste. También **puedes colocarte delante del portero contrario cuando saque**. El balón rebotará en vosotros y tendréis la portería vacía. Y para que suenen unos cuantos efectos de sonido, **presiona el stick cuando te marquen un gol** o pulsa los botones C cuando lo marques tú.

FLYING DRAGON N64
- En la pantalla de opciones, pon el nivel de dificultad en EASY y pulsa izquierda 20 veces para que aparezca **VERY EASY**.
- Allí mismo, fija el nivel en HARD y pulsa derecha 20 veces para descubrir el nivel **VERY HARD**.

FORSAKEN
- **Modo gore:** En la pantalla de Press Start, pulsa Z, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.



- **Modo psicodélico:** En la misma pantalla, pulsa A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.
- **Turbo mode:** En la misma pantalla, B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C-izquierda.
- **Modo frame:** L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-derecha.

GASP!
- **Reiji:** En la pantalla del título, haz A, B, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba.
- **Gouriki:** La secuencia de Reiji, de atrás adelante.

GEX 64
99 vidas y todos los mandos: **M758FQRW3J58FQRW4!**

GLOVER
Presiona la pausa durante el juego y pulsa:
- **Jugar como una rana:** C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba.
- **Abrir todos los checkpoints:** C-abajo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-izquierda-
- **Abrir todos los portales:** C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha.
- **Vidas infinitas:** C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha.
- **Energía infinita:** C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda.
- **Hechizo rana:** C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-izquierda.
- **Hechizo Hércules:** C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-izquierda.
- **Hechizo Velocidad:** C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-abajo.
- **Hechizo Muerte:** C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-arriba.
- **Hechizo bola grande:** C-abajo, C-abajo, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
- **Desactivar todos los trucos:** C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.

GOLDENEYE 007
Completa los siguientes niveles en el tiempo y nivel de dificultad que te indicamos para conseguir truquitos.
- **1 DAM Media:** Bolas de pintura (2:40).
- **2 FACILITY Difícil:** Invencible (2:05).
- **3 RUNWAY Fácil:** DK Mode (5:00).
- **4 SURFACE Media:** Doble lanzador de granadas (3:30).
- **5 BUNKER Difícil:** Doble cohetes (4:00).
- **6 SILO Fácil:** Modo extra rápido (3:00).
- **7 FRIGATE Media:** Sin radar (multijugador) (4:30).
- **8 SURFACE 2 Difícil:** Tiny Bond (4:15).
- **9 BUNKER 2 Fácil:** Doble lanzador cuchillos (1:30).
- **10 STATUE PARK Media:** Animaciones rápidas (3:15).
- **11 ARCHIVES Difícil:** Invisible (2:10).
- **12 STREETS Fácil:** Enemigos con misiles (1:45).
- **13 DEPOT Media:** Animaciones lentas (1:40).
- **14 TRAIN Difícil:** Pistola Silver PP7 (5:25).
- **15 JUNGLE Fácil:** Doble Cuchillo (3:45).
- **16 CONTROL Media:** Munición infinita (10:00).
- **17 CAVERNS Difícil:** Doble RC-P90 (9:30).
- **18 CRADLE Fácil:** Gold PP7 (2:15).
- **19 AZTEC COMPLEX Fácil:** Doble láser (9:00).
- **20 EGYPTIAN TEMPLE Difícil:** Todas las armas (6:00).



Estos códigos se introducen en el **Cheat Menu**. Si lo realizas correctamente, oirás un sonido. Sal del Cheat Menu y vuelve a entrar en él, entonces aparecerá como activado.

- **Activar invencibilidad**
  R + Izquierda,
  L + Abajo,
  Izquierda,
  Arriba,
  Abajo
  R + C-izquierda
  L + C-izquierda
  L + R + Izquierda
  L + R + Derecha
  L + C-izquierda
- **Activar Modo turbo**
  L + Abajo
  L + C-abajo
  L + R + Arriba
  R + C-abajo
  Izquierda
  R + Abajo
  L + C-abajo
  Arriba
  R + Abajo
  L + Derecha
- **Activar Bond invisible**
  L + R + C-izquierda
  L + R + C-abajo
  L + C-izquierda
  R + C-izquierda
  R + Derecha
  L + R + Izquierda
  L + Derecha
  Izquierda
  L + R + C-izquierda
  L + Abajo
  C-abajo
  L + R + Derecha
  L + R + Izquierda
- **Activar munición ilimitada**
  L + C-izquierda
  L + R + Derecha
  C-derecha
  C-izquierda
  R + Izquierda
  L + C-abajo
  L + R + Izquierda
  L + R + C-abajo
  L + Arriba
  C-derecha
- **Activar pistola Gold PP7**
  L + R + Derecha
  L + R + Abajo
  L + Arriba
  L + R + Abajo
  C-arriba
  R + Arriba
  L + R + Derecha
  L + Izquierda
  Abajo
  L + C-abajo
- **Activar Todas las armas**
  Abajo
  Izquierda
  C-arriba
  Derecha
  L + Abajo
  L + Izquierda
  L + Arriba
  C-izquierda
  Izquierda
  C-Abajo

Estos códigos se introducen en juego, sin pausar:
- **Invencibilidad**
  L + Abajo
  R + C-derecha
  R + C-arriba
  L + Derecha
  L + C-abajo
  R + C-arriba
  L + Derecha
  R + Abajo
  L + Izquierda
  L + R + C-derecha
- **Todas las armas**
  L + R + Abajo
  L + C-izquierda
  L + C-derecha



L + R + C-izquierda
L + Abajo
L + C-abajo
R + C-izquierda
L + R + C-derecha
R + Arriba
L + C-izquierda

- **Máxima munición**

L + R + C-derecha
R + Arriba
R + Abajo
R + Abajo
L + R + C-derecha
L + R + Izquierda
R + Abajo
R + Arriba
L + R + C-derecha
R + Izquierda

- **Papel y lápiz**

R + C-abajo
L + R + Abajo
L + Derecha
R + C-arriba
L + R + C-derecha
R + Arriba
L + Abajo
L + Derecha
R + C-izquierda
R + C-arriba

- **Invisibilidad**

R + C-izquierda
L + R + C-arriba
L + R + Izquierda
L + R + Arriba
R + Arriba
L + C-izquierda
R + C-arriba
L + C-abajo
L + R + Izquierda
R + Derecha

- **Invisibilidad multijugador**

L + C-arriba
L + R + C-izquierda
R + Arriba
L + C-derecha
R + C-izquierda
L + Derecha
L + R + C-izquierda
L + C-derecha
L + Arriba
L + R + C-abajo



HEXEN

Activar pantalla de trucos:

- En cualquier momento del juego, pausa y pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha. Aparece la opción "cheat". Ahora, dentro de esta opción, pulsa estas combinaciones:
- **God Mode**: C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
- **Visit**: C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-abajo,C-arriba.
- **Butcher**: C-abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda.
- **Health**: C-izquierda, C-arriba, C-abajo, C-abajo.

Pincha en la opción COLLECT y encontrarás otro submenú,
Para abrir las variables:

- **All Keys**: C-abajo, C-arriba, C-abajo, C-abajo.
- **All Artifacts**: C-arriba, C-derecha, Cabajo, C-arriba.
- **All Weapons**: C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-abajo.

HOT WHEELS

Todos los coches y circuitos: **99T8DTY8VDD7BDDDDDD2**.

IGGY'S RECKIN BALLS

En la pantalla de opciones pulsa R + Z y escribe,

- **BOMBERBALL**: salta más.
- **JUMPAROUND**: eliges nivel.
- **HAPPYHEADS**: personajes secretos.
- **THEUNIVERSE**: abre todos los circuitos.
- **ENTAROADUN**: la chica de Iggy.
- **GOBABY**: turbos infintos.

ISS 64

- **Descubrir los equipos ocultos** es tan fácil como mantener pulsado Z en la pantalla de presentación y pulsar con avidez la secuencia Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A, Start.
- Y para hacer a los **jugadores cabezones**, con Z pulsado y en la misma pantalla, presiona la secuencia con los botones C: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, y Start (los tres últimos no son botones C, claro).

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Mantén presionado el botón R mientras pulsas cualquiera de estas combinaciones.

- **Nac Nac**: Z.
- **Ni manos ni pies** (¿y dientes?): Abajo, Z.
- **Sin manos**: Derecha/Izquierda, Z.
- **Side prone**: Arriba, Z.
- Can Can: A.
- **Recliner**: Abajo, A.
- **Cliffhanger**: Derecha/Izquierda, A.
- **Scorpion**: Arriba, A.
- **Can Can a un pie**: B.
- **Surfista**: Abajo, B.
- **Super Mac**: Derecha/Izquierda, B.
- **Rodeo**: C-abajo.
- **Suran Wrap**: Abajo, C-abajo.
- **Toe Clip**: Arriba, C-abajo.
- **Fender Grab**: C-izquierda.
- **Backflip**: Arriba, C-izquierda.
- **Comer Barro**: Cualquiera de los anteriores, pero sin saltar.

JET FORCE GEMINI

Truquejo muy útil en tiempos de escasa munición o para gente de gatillo demasiado fácil. **Cada vez que uno de los repelentes insectos enemigos caiga** ante nuestra pericia en el combate (aunque caeremos más nosotros), soltará su arma. **Selecciona entonces el arma que desees recargar y recoge su munición**, que siempre será del mismo tipo que el arma que tengamos seleccionada.



KNIFE EDGE

Muy difícil y muy fácil

- Cuando el logo de Kemco aparezca en pantalla mantén presionados R + L + C-Arriba, y pulsa C-Derecha, C-Izquierda y B. Abrirás un nuevo nivel de dificultad super duro.
- Selección de nivel
En el modo Story o Team introduce el siguiente código mientras se muestra el número de nivel. Mantén pulsados C-Arriba + C-Derecha + C-Izquierda + C-Abajo + R, y pulsa en la cruceta Derecha, Arriba, Izquierda y Abajo. Ya puedes seleccionar el nivel.

KO KINGS 2000

Guantes gigantes

- Pausa el juego y pulsa C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo.

Cabezudos

- Pausa el juego y pulsa C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha.

Puntos de entrenamiento

- Selecciona a Muhammad Ali en el modo Career. Cuando entrenes con él, presiona continuamente C-Arriba cerca del entrenador y conseguirás los 30 golpes

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

- **Equipos especiales**: Mantén L y pulsa A para entrar en Preseason.
- **Aliens**: En el menú principal, pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start, Start, A, B, A, R, Z. Después pulsa B y mantén L mientras pulsas A para entrar en Preseason. Escoge el equipo Left Field.
- **Enanos:** En el menú inicial C-derecha, C-derecha, B, R, R, C-abajo, Arriba, Abajo, C-arriba, A, Z.
- **Cabezón:** En juego, Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.
- **Discoteque**: En juego, A, C-arriba, Abajo, Arriba, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z.

MACE: THE DARK AGE

- **Luchadores enanos:** En la pantalla de selección, pulsa START sobre Takeshi, Al-Rashid, Ragnar y Xiao Long.
- **Luchadores cabezones**: En la pantalla de selección, pulsa START sobre Ragnar, Al-Rashid y Takeshi.
- **Luchar en un campo de golf**: La secuencia es Koyasha, Mordus Kull y Takeshi.
- **Elegir decorado**: Ponte sobre un personaje y pulsa START cuatro veces. Jugarás en su escenario.
- **Cambiar cabezas de cuerpo**: Pulsa START sobre Al-Rashid, Takeshi, Mordus Kull, Xiao Long y Namira.
- **Zapatillas rosas:** Pulsa START sobre Ragnar, Dregan y Koyasha.

Magical Tetris Challenge

Si mientras estás jugando en la opción **Endless Tetris, presionas A y B** a la vez verás un gráfico con las líneas conseguidas.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Con el juego pausado...

- **Jugar con vista trasera**: Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha. Oirás un sonido.



- **Tu coche corre el doble**: C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo.

GAME BOY COLOR

A BUG'S LIFE
Passwords
- Fase 1: **9LKK**
- Fase 2: **BL26**
- Fase 3: **5P9K**
- Fase 4: **6652**
- Fase 5: **BKK2**
- Fase 6: **2PLB**
- Fase 7: **6562**
- Fase 8: **L59B**

ANTZ
- Fase 2: .... **BCCB**
- Fase 3: .... **DQGH**
- Fase 4: .... **HGGF**
- Fase 5: .... **NBFG**
- Fase 6: .... **KGBF**
- Fase 7: .... **QGJJ**
- Fase 8: .... **GQHG**
- Fase 9: .... **FLDP**
- Fase 10: .... **KGQQ**
- Fase 11: .... **DLGQ**
- Fase 12: .... **CBHG**
- Fase 13: .... **JBJG**
- Fase 14: .... **PLDP**
- Fase 15: .... **LFGB**
- Fase 16: .... **DQLD**
- Fase 17: .... **CLPG**
- Fase 18: .... **DLHD**
- Fase 19: .... **LFQS**

ARMORINES
En la pantalla de passwords escribe **ocho veces B**. Conseguirás **desbloquear todos los niveles del juego y elegir arma**.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
- Nivel 4: **SXBX47**
- Nivel 5: **XCB84R**
- Nivel 6: **CTB84R**
- Nivel 7: **CSB8G7**
- Nivel 8: **TXB24H**
- Nivel 9: **1SB849**
- Nivel 10: **LCB8GW**
- Nivel 11: **5TBV4R**
- Nivel 12: **0LB84W**
- Nivel 14: **81BV47**
- Nivel 15: **45B2G7**
- Nivel 16: **GLBVG7**
- Nivel 17: .... **QLBVGW**
- Nivel 18: .... **?5BVGW**
- Nivel 19: **MDBX4K**
- Nivel 20: **30B84K**
- Nivel 21: **NOB8BB**
- Nivel 24: **HGB24V**
- Nivel 25: **7MBXGZ**
- Nivel 26: **W3B8G6**
- Nivel 27: **JNBX4K**
- Nivel 28: **92B249**
- Nivel 60: **97X3GW**

BUST-A-MOVE 4
Introduce en la pantalla del título **A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A**. Si lo has hecho correctamente, verás un anaranjado Twinkle-Minklo en el borde inferior de la pantalla. Y pulsa **Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, A, B, B, A** en el menú principal para descubrir nuevos personajes

CARMAGEDDON
Introduce el password **0Z6SZD(calavera)V** para acceder a todos los coches y circuitos.

CHASE HQ
- Fase 2: .... **NDHQ**
- Fase 3: .... **WVLF**
- Fase 4: **JD1S**
- Fase 5: **NC4Z**
- Fase 6: .... **BHKT**
- Fase 7: .... **ZDKW**
- Fase 8: **14FQ**
- Fase 9: .... **XVNP**
- Fase 10: .... **MMQG**
- Niveles secretos: .. **H3MV**

CONKERS POCKET TALES
- **Rellenar la energía**: Simplemente salva la partida cuando vayas mal de energía y apaga la consola. A continuación conéctala de nuevo y continúa donde lo habías dejado. Tu energía volverá a las cuatro unidades originales.
- **Musiquilla**: Deja a Conker un poco en paz, que se siente un ratito, y mientras escucharás una tonada de otro conocido juego de Rare.

Localiza todos los regalos:
- A la izquierda de la casa de Conker.
- Un regalo del guardia del bosque (tras hablar con él la primera vez).
- Completando el minijuego del molino.
- A la derecha de la casa del guarda del bosque.
- En el segundo piso de la casa de Wong, en Spooky Forest.
- Regalo de un ser de la primera casa de Mushroom Village.
- En la habitación de al lado de la segunda casa en Mushroom Village.
- En la esquina sudeste de la zona del torbellino.

DAFFY DUCK
- Fase 2: **72308**
- Fase 3: **04070**
- Fase 4: **82048**

Consigue 10 puntos tras abatir a 10 enemigos y pausa el juego. Introduce uno de estos movimientos para hacerte con un ítem o un bonus:
- **Láser**: Arriba, Arriba.
- **Superarma**: Abajo, Abajo.
- **Rebotar**: Izquierda, Izquierda.
- **Superfuego**: Derecha, Derecha.
- **Rellenar energía**: B, B.

DRAGON WARRIOR
Para salir del laberinto, desde la pantalla que empiezas ve arriba, arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo e izquierda. Te encontrarás con Dark-Horn, el monstruo final de este nivel.



EARTHWORM JIM
- **Laboratory**: BDWBB BBBBB BBLDZZ.
- **Graveyard**: BDWM7B BBBBB BBVHL7
- **Fish**: BDWM7B BBBBB BGBGNV

GAME&WATCH GALLERY 3
Consigue **200 puntos en cualquier juego para hacerte con una estrella**. Cuando tengas 2, se abrirá Music Room; con cuatro, desbloquearás "Museum"; y con 6 podrás acceder a "Gift". Además, si haces 1.000 puntos en cualquier juego pasarás al modo Star.

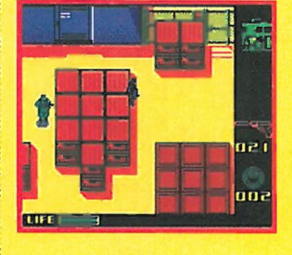
LEGEND OF ZELDA DX
Para **robar en la tienda**, coge el objeto deseado con aire distraído, da unas cuantas vueltas alrededor del tendero y aprovecha el momento en que esté mirando a otro lado para salir de allí. El castigo que tendréis que pagar a cambio es vuestro nuevo nombre: ladrón os llamarán a partir de ahora.

LOS PITUFOS
Nivel EASY
- Carrera del conejo: Pitufo con gafas-Pitufo carpintero-Pitufo boquiabierto.
- Planeta misterioso: Pitufo en burbuja-Pitufo boquiabierto-Pitufo con gafas.
- Taller: Pitufo boquiabierto-Pitufo cocinero-Pitufo carpintero.

Nivel HARD
- Carrera del conejo: Pitufo boquiabierto-Pitufo con gafas-pitufo carpintero.
- Planeta misterioso: Pitufo boquiabierto-Pitufo cocinero-Pitufo en burbuja.
- Taller endiablado: Pitufo con gafas-Pitufo boquiabierto-Pitufo boquiabierto.

MAYA THE BEE
Passwords
- Nivel 1: .... **CBTHPM**
- Nivel 2: .... **LHDDQJ**
- Nivel 3: .... **MDGKMQ**
- Nivel 4: .... **BKHPJS**
- Nivel 5: .... **DMCSLB**
- Nivel 6: .... **KPSFHJ**
- Nivel 7: .... **GMQTCK**
- Nivel 8: .... **MHNTGF**
- Nivel 9: .... **NLBRTC**
- Nivel 10: .... **RGTMNL**

METAL GEAR SOLID
- **Seleccionar nivel**: Completa el juego en dificultad fácil y podrás acceder a un modo en el que podrás elegir entre cualquier nivel, pero con nuevos objetivos.
- **Desbloquear Sound Test**: Completa todos los tipos de VRMissions, en práctica y Time Attack, y podrás escuchar todas las melodías del juego.



NBA JAM 99
Jugar en el Championship game es fácil. Tan sólo debes **escoger Playoffs en el menú principal, escribir MIK** como primer password y en el siguiente **R4QKFCWCDG**.

POKéMON AMARILLO
Hazte con todos, más fácil
Captura Pokémon fácilmente, poniendo en práctica este truco. Lanza una Pokéball y en cuanto veas que va a explotar, pulsa y mantén B. Cuando explote de nuevo, suelta el botón y tendrás a tu Pokémon.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.



4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City. Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos.

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)



Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

El dibujo del mes



Alejandro Delgado Cañadas
(Losar de la Vera, Cáceres)

Resident Evil no ha perdido interés entre vosotros, ya vemos. Y mucho menos si a los destinos de Leon y Claire unís las caras de Wario, el músculo de Donkey y un magullado Pikachu que... ¡eh, pero si es un zombie!

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Adon, de Turok 3, se deja hacer algunos retoques por los chicos de Nintendo Acción. Te retamos a que descubras las seis diferencias entre las dos imágenes.



Soluciones: sombra, brazalete, cinturón, rodilleras, mano y pelo.

A VECES LLEGAN CARTAS...

De un poeta

Si un reloj me mandaran
Los chicos de Nintendo Acción,
No os podéis imaginar
Cuál sería mi ilusión.

Llevo tanto tiempo
Esperando ese momento,
Que si no me lo dierais
Sería un sufrimiento.

Estoy seguro de que
No me vais a defraudar,
Y como no sea así
Yo me voy a suicidar.

Cuando sea un gran poeta,
O bien un gran artista,
Luciré este gran reloj
Que me dio esta gran revista.

Victor Herber

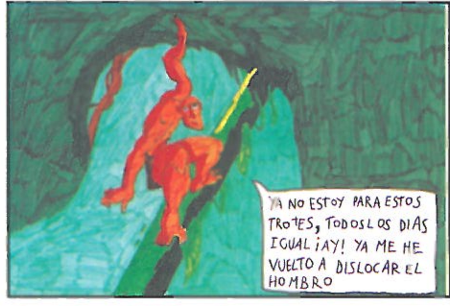
Víctor Heber Escuer
(Zaragoza)

Juan Carlos González
(Tarifa, Cádiz)

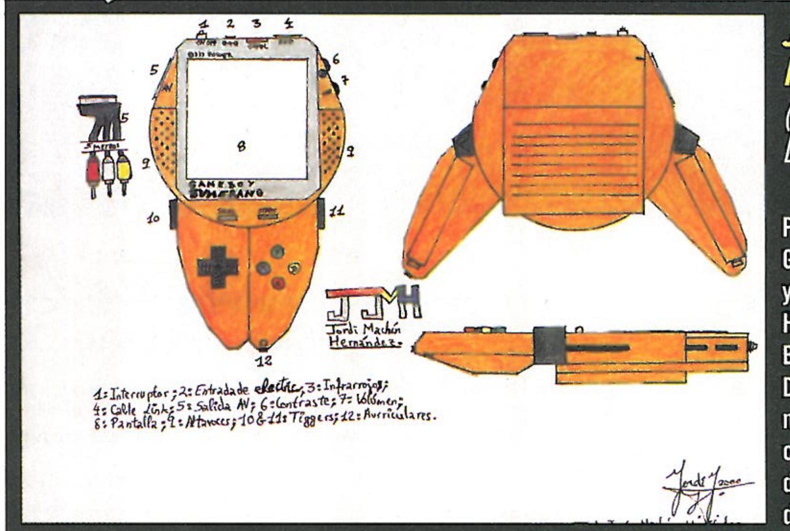
VENGA, ENVIADNOS DIBUJOS, CARTAS, DISEÑOS DE DOLPHIN Y GBA. NOS ENCANTA RECIBIR COSAS.

10 Controller Pak cada mes

Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.



Jesús M. Lucientes
(San Lorenzo del Flumen, Huesca)



Jordi J. Machín
(Arrecife, Las Palmas)

Para Jordi se llamará Game Boy Bumerang y tendrá este aspecto. Hablamos de Game Boy Advance, claro. De la GBA ideada por nuestro amigo, por cierto con todo lujo de detalles. ¿Veis la descripción?

Qué opinasteis en el número 93

"Yo estoy de acuerdo de que salgan juegos que sólo se pueda jugar con ellos si tienes el periférico. El Perfect Dark es la caña de juego. Yo creo que sin Expansion no se podría haber hecho un juego tan bueno, que en mi opinión se merece una puntuación de 100." ***Antonio José Cívico***

"Me parece perfecto, pues así ahorramos tiempo a los programadores que irán directos al grano para ofrecer el máximo potencial de la máquina". ***Mónica Brant***

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes el tema que te proponemos es:

¿QUÉ TE PARECE EL NOMBRE DE STAR CUBE PARA LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO, DOLPHIN?

Como sabrás, casi se da por seguro este nombre para la nueva consola de Nintendo. Cuando escribimos estas líneas aún no se ha celebrado el Space World, donde se dará a conocer el nombre definitivo, pero en Nintendo Acción queremos arriesgarnos y apostar por él. Así que cuéntanos qué te parece, siguiendo los cauces habituales.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección: ***sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es***



Diego Benito Pérez
(Logroño, La Rioja)



Pilar Grandae Azpeitia
(Ferrol, A Coruña)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN

Nintendo Acción

1 OFERTA MANDO.

POR SóLO 6.700 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.



2 OFERTA 25% DTO.

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la direccióN e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¡AHORA PIKACHU Y TÚ!

GAME BOY™

Nintendo®

POKéMON™

Edición Especial Pikachu

Edición Amarilla

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias, nuevos modos de lucha y recibirás premios especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO. ¡Ahora Pikachu y tú!



pokemon.nintendo.es